
TILT
TILT
LA PASSION DES JEUX MICRO
GRATUIT
3 DEMOS DANS CE NUMERO
GAGNEZ
UN VOYAGE
AUX ANTILLES
AVEC LA FNAC,
NEOCOM, TILT,
ET PC REVIEW
CONCOURS EN PAGE 49
JURASSIC PARK
LA FOLIE TOTALE !
COBRA MISSION
L'EROTISME A LA JAPONAISE
BETRAYAL AT KRONDOR
LE JEU DE RÔLE PARFAIT ?
DAY OF THE TENTACLE
PLUS FOU QUE MONKEY ISLAND II
FULL MOTION VIDEO
LE CD-I FRAPPE TRES FORT
FLASHBACK
SUR PC
LEGENDS OF VALOUR SUR ST
PAC MAN (JEU COMPLET) SUR AMIGA
CES DE CHICAGO
3DO, CD-I, CD-ROM,
LA MICRO DU FUTUR EST LA !
LUCAS ARTS FILM
GEORGES LUCAS NOUS OUVRE SES PORTES
N°116 JUILLET/AOUT 1993 -32F.MAROC : 50 DH. BELGIQUE : 210 FB.
SUISSE : 9 FS. ITALIE : 9000 LIRES. ESPAGNE : 850 PTAS. ISSN 073-6968
L 2207 - 116 - 32,00 F



CARTOUCHES SUPER NES

STAR WING/SNES	459,00
SUPER NBA BASKET (USA)/SNES	569,00
SUPER STRICKE EAGLE (USA)/SNES	529,00
LOST VIKING (USA)/SNES	499,00
ADAMS FAMILY II (USA)/SNES	529,00
SPIDERMAN (USA)/SNES	429,00

CARTOUCHES NES

DREAM MASTER/NES	334,00
SUPER SPIKE V'BALL/NES	228,00

CARTOUCHES GAME BOY

TINY TOONS/GB	268,00
SPIRIT OF F1/GB	236,00

CARTOUCHES MASTER SYSTEM

MAC DONALD/MS	295,00
WIMBLEDON II/MS	295,00

CARTOUCHES MEGA DRIVE

FLASH BACK/MD	395,00
ANOTHER WORLD/MD	395,00
FATAL FURY/MD	395,00
MAC DONALD/MD	395,00
OUT RUN/MD	395,00

CARTOUCHES GAME GEAR

MICKEY II/GG	269,00
MAC DONALD/GG	269,00
HOLY FIELD BOXING/GG	269,00

CARTOUCHES ATARI LYNX

TOKI/LYNX	249,00
DRACULA/LYNX	299,00
SHADOW OF THE BEAST/LYNX	299,00

LOGICIELS ATARI ST

VROOM MULTIPLAYER/ST	199,00
SLEEP WALKER/ST	179,00
F1 GRAND PRIX/ST	299,00
ISHAR 2/ST	319,00

LOGICIELS FALCON

TRANSARCTICA/FAL	319,00
ISHAR/FAL	319,00

LOGICIELS PC 3 1/2

STRIKE COMMANDER/PC	399,00
FLASH BACK/PC	299,00
THE LEGACY/PC	375,00
ISHAR 2/PC	319,00
X WING/PC	389,00

LOGICIELS AMSTRAD CPC 6128

LEMMINGS/CPC	139,00

LOGICIELS AMIGA

DESERT STRIKE/AMG	279,00
FLASH BACK/AMG	219,00
ENTITY/AMG	299,00
BODY BLOWS/AMG	249,00
ISHAR 2/AMG	319,00

LOGICIELS CDI

PLUS DE 30 TITRES REFERENCES

GOLF : OPEN DE PALM SPRING/CDI	319,00
TENNIS/CDI	349,00
ESCAPE FROM CYBER CITY/CDI	349,00
INCA/CDI	399,00
LA PHOTOGRAPHIE 24/36/CDI	319,00

LOGICIELS CD ROM

DUNE/CDR	415,00
7th GUEST/CDR	649,00
SPORT'S BEST/CDR	379,00
INCA/CDR	425,00
ZYZOMYS/CDR	3 549,00
ULTIMA 1 A 6/CDR	710,00
WING COMMANDER/CDR	459,00

MICROFOLIE'S : Service Commercial et Administratif - 17, avenue Duquesne - 75007 PARIS - Tél. : (1) 45.51.48.40 - Fax : (1) 45.5[illegible]8.42



Désignations	Qté	Prix unitaire	Sous-total
Ex : Sport's Best/CDR	2	379	758
Participation aux frais de port			
		TOTAL	

☐ Paiement par chèque bancaire à l'ordre de Microfolie's Distribution
☐ Paiement par Carte Bleue ☐ Paiement par mandat-poste
N° Carte Bleue
Date d'expiration :
Signature (des parents pour les mineurs) :
Nom Prénom
Adresse
Code postal Ville
Téléphone Date de naissance

CO 793

SOMMAIRE

EDITO



Nous rentrons du CES de Chicago et, là-bas, aux Etats-Unis, tout le monde ne parle que de ça. De quoi ? Mais, de *Jurassic Park*, bien sûr ! A l'heure où je vous parle (ou plutôt à l'heure où vous me lisez), le film, réalisé par Steven Spielberg et tiré du roman de Michael Crichton, fait un malheur. C'est «la folie totale». *Jurassic Park* est mis à toutes les sauces : livres, jouets, T-shirts, posters, pin's, tasses, porte-clefs, et j'en passe... Evidemment, avec une telle campagne de marketing, le jeu micro, *Jurassic Park*, n'aura pas de mal à se vendre. Mais sera-t-il pour autant un grand hit ? Nous attendons la réponse avec curiosité... De toute façon, étant donné l'ampleur de l'événement, il faut s'attendre à le voir plébiscité un peu partout dans le monde.
Tous les jeux n'ont pas cette chance. Prenez *Day of the Tentacle*, par exemple, ou encore *Betrayal at Krondor*. Voici deux softs qui, sans profiter d'un budget aussi important que celui de *Jurassic Park*, n'en sont pas moins fan-tas-ti-ques. Vont-ils passer inaperçus ? Non, car en véritables Zorro du monde informatique, les journalistes de *Tilt* sont là pour leur rendre justice avec des tests en béton armé. Vous informer et vous conseiller sur les meilleurs jeux du moment, c'est le but que nous nous sommes fixé. D'accord, c'est un sacré boulot. Mais, comme on dit dans le métier : «C'est ça la presse, coco !» Avant de vous quitter, je vous souhaite de superbes vacances. Et, bien sûr, on se retrouve en septembre !

Dogue de Mauve

L'EVENEMENT DU MOIS

DAY OF THE TENTACLE

PLUS FOU QUE MONKEY ISLAND II 14

Aucun doute, pour nous, *Day Of The Tentacle* est le meilleur jeu d'aventure jamais réalisé à ce jour ! Scénario génial, énigmes tordues, et graphismes superbes, pour une histoire de tentacule mutante bien décidée à conquérir le monde. Ça délire sec chez LucasArts...

CES DE CHICAGO

3DO, CD-ROM, CD-I, LA MICRO DU FUTUR EST LA ! 42

FULL MOTION VIDEO

LE CD-I FRAPPE TRES FORT 58

CODE DES PRIX DE TILT

A =	jusqu'à 99 F	F =	500 à 599 F
B =	100 à 199 F	G =	600 à 999 F
C =	200 à 299 F	H =	1 000 à 1 499 F
D =	300 à 399 F	I =	1 500 à 1 999 F
E =	400 à 499 F	J =	2 000 à 3 000 F

Cadeau

3 DEMOS AVEC CE NUMERO

FLASHBACK SUR PC

LEGENDS OF VALOUR SUR ST

PAC MAN SUR AMIGA

JURASSIC PARK

LA FOLIE TOTALE !



PREVIEWS 22

Tout le monde en parle et Tilt vous les montre ! Les dinosaures sont de retour parmi les hommes avec Jurassic Park d'Ocean. Découvrez également les dernières avant-premières en direct du CES de Chicago, Alone in the Dark 2, Epic 2, TFX, Dragon Knight III, Subwar 2050, Starlord et tous les autres...

AIRE

LES JEUX DU MOIS	6
LE TROMBINOSCOPE	8
TOP-FLOP	10
L'EVENEMENT DU MOIS	14
PREVIEWS	20
NEWS	58
TESTS	68
LES MAITRES DE L'AVENTURE	98
MESSAGE IN A BOTTLE	122
FORUM	134
PETITES ANNONCES	140
DISQUETTE TILT	150
BAREME	152
SORTIES DU MOIS	153

REPORTAGE

LUCASARTS & LUCASFILM

GEORGES LUCAS NOUS OUVRE SES PORTES 26

JAGGED ALLIANCE SIR TECH FAIT PEAU NEUVE 30

BETRAYAL AT KRONDOR 100

LE JEU DE RÔLE PARFAIT ?



Betrayal at Krondor, basé sur l'œuvre de Raymond E. Feist, est sans aucun doute l'un des meilleurs jeux de rôles de cette année. A découvrir d'urgence !

COBRA MISSION

L'EROTISME A LA JAPONAISE 110

Un VRAI jeu érotique, ça vous dit ? Si vous rêviez de délivrer de superbes créatures tout droit sorties des mangas japonais, Cobra Mission est fait pour vous !

CE NUMERO COMPORTE UN ENCART ABONNEMENT JETE DE FORMAT 100 X 148 ENTRE LES PAGES 78 ET 79.

L'INDEX DES JEUX...

CONCOURS MICROPROSE FNAC P. 13

EVENEMENT DU MOIS

Day of the Tentacle	PC	14

PREVIEWS

Jurassic Park	AMI-PC	22
Alone in the Dark 2	PC	56
CES	Reportage	42
Dragon Knight III	PC	52
LucasArt	Reportage	26
Ocean / D.I.D	A1200-PC	34
Sir Tech	Reportage	30
Starlord	PC	46
Subwar	PC	50

NEWS

Full Motion Video	Dossier	58

TESTS

Battle Isle 93	AMI	88
Fields of Glory	PC	90
Goal	AMI	72
Gretzky Hockey 3	PC	93
Prince of Persia	PC	68
Protostar	PC	76
1869	AMI	85
War in the Gulf	PC	96
Whale's Voyage	AMI	82

LES MAITRES DE L'AVENTURE

Betrayal at Krondor	PC	100
Cobra Mission	PC	110
King's Quest VI	MAC	114
Might and Magic V	PC	116
Return of the Phantom	PC	106

MESSAGE IN A BOTTLE

Underworld II (3e)	PC	122

PC — DAY OF THE TENTACLE — 93 %



L'EVENEMENT DU MOIS P. 14

Toute l'équipe de *Tilt* est tombée sous le charme de la suite de *Maniac Mansion*, le célèbre jeu *d'aventure* ! Réalisé par les scénaristes déjantés de *Monkey Island 2*, ce jeu exceptionnel joue à fond la carte du délire avec une histoire de tentacule mutante bien décidée à conquérir le monde... L'occasion pour le joueur de diriger simultanément trois personnages loufoques, à travers différentes époques. Scénario génial, énigmes tordues, graphismes superbes, animations à la Tex Avery... Aucun doute, pour nous, *Day Of The Tentacle* est le meilleur jeu d'aventures jamais réalisé à ce jour !

ACTION	PLATES-FORMES	SIMULATION	REFLEXION
			●
SPORT	AVENTURE	ROLE	3D
	●●●		



PC — BETRAYAL AT KRONDOR — 92 %



MAITRES DE L'AVENTURE P. 100

A mi-chemin entre *Wizardry VII* et *Ultima Underworld 2*, cet immense jeu de rôle vous propose de feuilleter les pages d'un livre dont vous écrirez vous-même l'histoire. Le jeu, divisé en dix chapitres, dispose d'un scénario complexe et passionnant, mais rien ne vous oblige à le suivre ! En effet, le principal attrait de *Betrayal at Krondor* réside dans la grande liberté d'action qu'il laisse au joueur. Graphiquement superbe (mélange de 3D, de digitalisations, et de dessins), le soft regorge de trésors, de monstres, et de passages secrets, dans la plus grande tradition du jeu de rôle !

ACTION	PLATES-FORMES	SIMULATION	REFLEXION
			●
SPORT	AVENTURE	ROLE	3D
	●●●	●●●	●●●



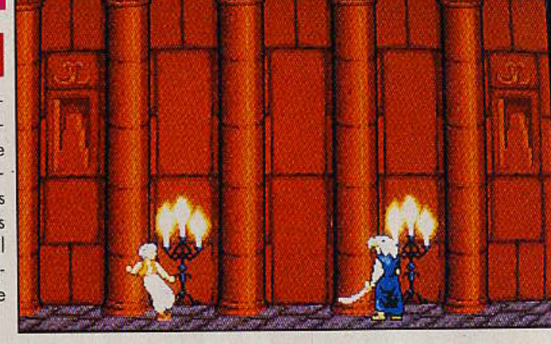
PC — PRINCE OF PERSIA 2 — 91 %



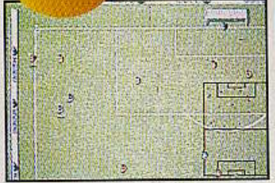
TESTS P. 68

Adapté sur tous les micros et consoles, *Prince of Persia* est devenu une référence incontournable dans le domaine des jeux de plates-formes. C'est donc avec la plus grande impatience que les joueurs du monde entier attendaient cette suite. Le résultat est à la mesure de nos espérances ! Le principe du jeu reste à peu près le même, mais les graphismes ont été nettement améliorés et vous pourrez découvrir de nouveaux monstres ainsi que de nombreux pièges tous plus machiavéliques les uns que les autres. Même s'il apparaît moins révolutionnaire, ce second volet ne déçoit pas.

ACTION	PLATES-FORMES	SIMULATION	REFLEXION
●●●	●●●		●●
SPORT	AVENTURE	ROLE	3D
	●		



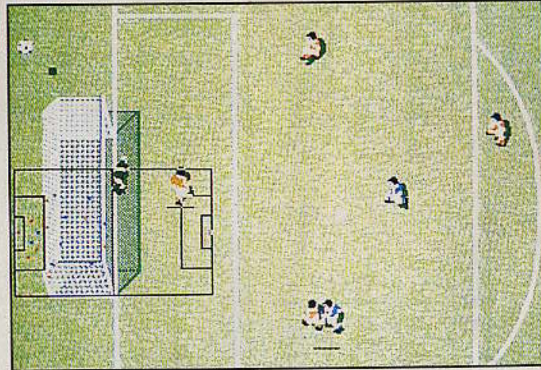
AMIGA — GOAL — 88 %



TESTS P. 72

Depuis la sortie de *Kick-Off*, nombreuses sont les simulations de foot qui ont tenté de ravir le titre envié de «meilleur jeu de foot micro». Certains softs, tels que *Striker* ou *Sensible Soccer*, *Tilt* d'or 92 de la simulation sportive, y étaient même parvenus. Avec *Goal*, Dino Dini, le génial créateur de *Kick Off*, montre qu'il n'a pas perdu la main et tente de reconquérir son trône perdu. Entre l'arcade et la simulation, il offre un excellent compromis. Plus beau, plus jouable, et plus complet que ses prédécesseurs, *Goal* est en passe de devenir la nouvelle référence en matière de jeu de foot !

ACTION	PLATES-FORMES	SIMULATION	REFLEXION
●●			
SPORT	AVENTURE	ROLE	3D
●●●			



PC — FIELDS OF GLORY — 86 %



TESTS P. 90

Amateurs de soldats de plomb, c'est pour vous ! Les bons wargames sur micro sont plutôt rares, et celui-ci fait carrément partie de l'élite. Oubliez pour quelques heures les inévitables cases hexagonales et les misérables bouts de carton des véritables wargames sur table ! *Field of Glory* vous offre de superbes graphismes agrémentés de petites animations qui vous donnent l'impression de jouer avec de jolies figurines colorées... et vivantes ! Son réalisme historique poussé jusque dans les moindres détails séduira les amateurs du genre, mais les autres risquent de le trouver trop complexe.

ACTION	PLATES-FORMES	SIMULATION	REFLEXION
		●●●	●●●
SPORT	AVENTURE	ROLE	3D



du mois

PC — RETURN OF THE... — 86 %



MAITRES DE L'AVENTURE — P. 106

Microprose avait réussi un coup de maître avec *Rex Nebular*, battant Sierra et LucasArts sur leur propre terrain. *Return of the Phantom* est moins exceptionnel, mais il n'en demeure pas moins un excellent jeu d'aventure animée, bien fait et mettant à profit les nouvelles techniques d'images.

ACTION	PLATES-FORMES	SIMULATION	REFLEXION
SPORT	**AVENTURE**	**ROLE**	**3D**
	●●●		

AMIGA — BATTLE ISLE 93 — 75 %



TESTS — P. 88

Battle Isle 93 est la suite du fameux *Battle Isle*, un wargame accessible au plus grand nombre. Cette suite constitue plus une disquette de scénario qu'un véritable programme à part entière. Les nouveaux décors et véhicules satisferont tout de même les inconditionnels du premier épisode.

ACTION	PLATES-FORMES	SIMULATION	REFLEXION
		●●●	●●
SPORT	**AVENTURE**	**ROLE**	**3D**

PC — MIGHT & MAGIC V — 85 %



MAITRES DE L'AVENTURE — P. 116

DarkSide of Xeen est le dernier de la saga des *Might & Magic*. Par rapport aux deux derniers volets, le moteur de jeu n'a pas changé. Le jeu est toujours aussi beau et le scénario est littéralement biblique. Si vous êtes un habitué de *Might & Magic*, surtout ne ratez pas le final de cette épopée fantastique !

ACTION	PLATES-FORMES	SIMULATION	REFLEXION
			●●●
SPORT	**AVENTURE**	**ROLE**	**3D**
	●●	●●●	

PC — COBRA MISSION — 75 %



MAITRES DE L'AVENTURE — P. 110

Au Japon, le jeu vidéo érotique est une institution depuis les débuts de la micro ludique. Dans les pays occidentaux, hormis une poignée de *Strip Poker*, c'était par contre le vide absolu. Cette lacune est enfin comblée grâce à la toute nouvelle société Megatech ! Ce jeu est classé «X» aux Etats Unis !

ACTION	PLATES-FORMES	SIMULATION	REFLEXION
●●●			●
SPORT	**AVENTURE**	**ROLE**	**3D**
	●●●	●	

MAC — KING'S QUEST VI — 80 %



MAITRES DE L'AVENTURE — P. 114

Le *Mac* se prête au jeu ! Avec *King's Quest VI*, le dernier en date de la série, Sierra entend bien faire de la «pomme» une machine ludique à part entière. S'ils continuent à adapter des softs de cette qualité, il sera difficile de qualifier les *Macs* de «petits joueurs» !

ACTION	PLATES-FORMES	SIMULATION	REFLEXION
			●
SPORT	**AVENTURE**	**ROLE**	**3D**
	●●●		

AMIGA — 1869 — 74 %



TESTS — P.85

1869, Cette simulation économique très réaliste vous propose de jouer le rôle d'un armateur à l'aube de la révolution industrielle... Pas très folichon comme thème ! Mais les amateurs de stratégie devraient tout de même y trouver leur compte, d'autant qu'il est possible de jouer à quatre !

ACTION	PLATES-FORMES	SIMULATION	REFLEXION
		●●●	●●
SPORT	**AVENTURE**	**ROLE**	**3D**
	●		

PC — PROTOSTAR — 80 %



TESTS — P. 76

Si vous êtes un fan de *Star Treck* et que vous avez toujours rêvé de partir dans l'espace, frontière de l'infini, pour découvrir de nouveaux mondes z'étranges, ce jeu est fait pour vous ! Oscillant entre action, exploration et aventure, *Protostar* propose une large gamme de possibilités.

ACTION	PLATES-FORMES	SIMULATION	REFLEXION
●		●	●
SPORT	**AVENTURE**	**ROLE**	**3D**
	●		

AMIGA — WHALE'S VOYAGE — 69 %

TESTS — P.82

Mélange de jeu de rôle et de jeu de commerce spatial façon *Elite*, *Whale's Voyage* est un soft original et prenant, qui vous propose de vous lancer dans le commerce intergalactique à bord d'un gros cargo spatial en forme de baleine... Si l'idée ne manque pas d'intérêt, le jeu pêche par une réalisation médiocre.

ACTION	PLATES-FORMES	SIMULATION	REFLEXION
			●●
SPORT	**AVENTURE**	**ROLE**	**3D**
	●●	●●	

PC — GRETSKY HOCKEY 3 — 79 %



TESTS — P. 93

Plus qu'une simple simulation sportive, *Waine Gretzky Hockey 3* permet de gérer entièrement une équipe de hockey, des vestiaires jusqu'au terrain. Moitié gestion tactique, moitié action pure, difficile de cataloguer ce soft qui, sans être génial, est riche en possibilités. A essayer entre deux simulations de foot !

ACTION	PLATES-FORMES	SIMULATION	REFLEXION
●		●	
SPORT	**AVENTURE**	**ROLE**	**3D**
●●			

PC — WAR IN THE GULF — 68 %

TESTS — P.96

Cette simulation de tanks se déroule pendant la guerre du Golfe et est le remake plus ou moins avoué de *Team Yankee*. Si, techniquement, il est encore meilleur que l'original, il souffre d'une difficulté démesurée qui rebutera la plupart des joueurs. Dommage, car ce jeu aurait vraiment pu être excellent !

ACTION	PLATES-FORMES	SIMULATION	REFLEXION
●●		●●	●
SPORT	**AVENTURE**	**ROLE**	**3D**

Le Trombinoscope



JEAN-MICHEL BLOTTIERE

Quand il n'est pas à Strasbourg pour le tournage de Micro Kid's, Jean-Michel passe son temps à Londres pour rencontrer les éditeurs de jeux.. On ose à peine imaginer l'état de son estomac, perpétuellement rempli de choucroute et de veau bouilli à la gelée de groseille ! Pourtant, le bougre semble bien décidé à partir en vacances en Angleterre, et en side-car en plus ! Si vous avez l'intention de faire du «moto-stop» cet été, inutile de rêver...la cabine du side-car est remplie à ras bord de micro et de consoles !

DOGUE DE MAUVE



Depuis l'arrivée de *Day Of The Tentacle*, Doguy, Morgan et Marc ont fondé la secte des adorateurs de tentacules... A l'issue d'un rituel où, enduits de Nutella, nos trois gaillards ont juré de devenir maîtres du monde, Doguy a été intronisé «Grand ordonateur de la ventouse cosmique». Il a aussitôt revêtu son uniforme de cérémonie, composé d'un demi casque de *Dark Vador* et de lunettes quintuple foyer empruntées à Bernard Bernouilli, le héros de *Day Of The Tentacle* !

MORGAN FEROYD

Nommé «Guide spirituel de l'ordre du grand Calamar» par Doguy, Morgan a lui aussi été touché de plein fouet par la tentaculomania ! Il passe désormais ses journées à tenter de convertir les infidèles au nouveau culte et ne se déplace plus qu'en rampant et en bavant sur la moquette. Pour le moment son état est stationnaire, mais le responsable de SOS Médecins appelé sur place reste réservé en ce qui concerne ses chances de remarcher un jour normalement. Il prescrit tout de même le port d'une muselière en plastique, ce qui devrait permettre de sauver la moquette.

MARC LACOMBE

Des trois adorateurs de tentacules, Marc est de loin le plus atteint (normal, c'est lui qui a fait le test de *Day of the Tentacle* !). Le malheureux se prosterne au réveil devant un poster de *Day Of The Tentacle* (parodie de l'affiche de *Star Wars*) et se nourrit de crevettes. Il court désormais dans la salle de rédaction en tentant d'alerter la Terre entière que le cauchemar a déjà commencé ! Selon lui les tentacules nous ont envahies, camouflées sous d'habiles déguisements et tentent de nous laver le cerveau par ultrasons. Ça paraît assez curieux, mais quand on voit Jordy, on se demande si Marc n'a pas un peu raison !

JEAN-LOUP JOVANOVIC

Indifférent à l'agitation qui règne au journal, Jean-Loup continue de narguer les autres membres de la rédaction en prétextant avoir fini X-Wing ! On sait tous que c'est vrai, mais ça commence à devenir agaçant... Les trois allumés du tentacule ont d'ailleurs décidé d'en finir une bonne fois pour toutes et de sacrifier Jean-Loup selon le rite du Nutella. Heureusement pour lui, le rite a été interrompu par un orage au moment où, ligoté à l'aide de tickets de Millionnaire, il allait être précipité du haut de l'immeuble dans un gobelet de milk-shake placé cinq étages plus bas... A se demander si la Force n'est pas avec lui !

MARC MENIER

Depuis le début de la semaine, Marc se promène en portant à bout de bras une pancarte lumineuse entourée de néons clignotants et surmontée d'un gyrophare, sur laquelle on peut lire, en lettres jaunes fluo «J'ai fini *Serpent Isle* !». Un acte de provocation ouvertement destiné au malheureux Jean-Loup, qui a dû abandonner l'aventure à mi-chemin à cause d'un prétendu bug. Quoi qu'il en soit, à moins de vouer un amour immodéré aux milk-shake banane et au Nutella, Marc ferait bien de se montrer un peu plus discret s'il ne veut pas suivre le même chemin que Jean-Loup !

JACQUES HARBONN

Depuis quelques temps Jacques arbore un air dédaigneux en claironnant qu'il a terminé *Jurassic Park* avant même qu'il soit sorti ! Il explique qu'il a eu un rêve prémonitoire -après une fondue arrosée d'un petit blanc de Savoie- où lui sont apparus tous les niveaux, les cheat modes, les vies infinies. On suppose qu'il a eu une grosse indigestion avec un plat de tentacules venus d'outre espace accompagné d'une bonne rasade de champignons hallucinogènes. En tout cas, il devrait enlever les douze ventouses qu'il porte sous son T-shirt, cela lui permettrait de s'asseoir plus confortablement.

THIERRY GUILARD

Thierry est le seul qui sort à peu près indemne de ce capharnaüm. Il faut dire qu'à côté de lui, même Michael Jordan a l'air d'un schtroumph en basket, ce qui explique sans doute que nos adorateurs de tentacules hésitent encore à l'évangéliser... pour le moment du moins. Du haut de ses deux mètres vingt, Thierry répond à la Hot-Line de *Tilt* tous les jeudis de 14h à 19h, (on ne le répétera jamais assez !) et les pieuvres n'ont rien à lui envier car c'est Vishnou et Brahma réunis, vu la vitesse à laquelle il réussit à jongler avec les différents téléphones. Soudainement j'ai une illumination... Thierry serait-il un poulpe ?

Jouez

Offrez-vous des emotions fortes !



Dans le ciel

Revenez un demi-siècle en arrière pour découvrir les combats aériens qui ont eu lieu dans le Pacifique lors de la dernière guerre mondiale. Vous partagerez les émotions des pilotes et pourrez tester leurs avions de chasse. Vous attaquerez les porte-avions et les bases terrestres. Vous combattrez les meilleurs pilotes de chasse ennemis. Les simulations sont extrêmement réalistes. Nous avons recréé 30 chasseurs et bombardiers de la seconde guerre mondiale pour que vous puissiez combattre les as de l'aviation et découvrir les dangers de l'apportage sur porte-avions. Vous pourrez choisir vos missions ou vous engager pour toute la durée de la guerre. Vous pourrez même combattre sous les ordres de l'ennemi. Vous disposerez d'un manuel complet de 240 pages, richement illustré de photos et de cartes stratégiques.

> **Aces of the Pacific**
> *"Il constitue un des meilleurs investissements actuels en matiere de simulateur de vol."*
> —TILT

Recevez gratuitement deux jeux de simulation en achetant "QEMM-386 Special GamePAQ" *— stocks limités*

Jouez en toute sécurité !

Grâce à QEMM-386, vos jeux auront automatiquement accès à l'intégralité de la mémoire de votre PC. En effet, QEMM-386 est beaucoup plus recommandé que tous les autres gestionnaires de mémoire, par les concepteurs de jeux vidéo.

Votre environnement devient beaucoup plus fiable

QEMM-386 est le gestionnaire de mémoire le plus vendu au monde. Il n'améliore pas que les jeux vidéo ! Lorsque vous essayez de supprimer vos programmes résidants ou gestionnaires de périphériques pour faire de la place à des applications volumineuses comme WordPerfect ou MS Windows, les risques sont nombreux. QEMM-386 vous évitera tous ces problèmes. Il améliore votre environnement de travail.



Sur un stade de football américain

Découvrez le football américain grâce à ce logiciel dont le réalisme vous étonnera. Les simulations en trois dimensions en font le logiciel de football le plus complet du marché. Vous pouvez jouer contre une équipe adverse ou contre l'ordinateur. Vous pouvez revoir vos actions au ralenti. Il suffit pour cela d'utiliser la caméra mobile. Vous disposez d'un panel de 47 joueurs ou remplaçants par équipe, de 28 équipes, de plus de 200 matchs enregistrés et de plus de 300 catégories de statistiques. Vous pouvez choisir vos matchs ou participer au championnat.

> **Front Page Sports: Football**
> *"...Football n'a toujours pas de concurrents, car il s'agit bien du logiciel de football le plus complet."*
> —Electronic Games

Manifest l'analyseur de la mémoire INCLUS

Economisez plus de 798,00 F !

Dépêchez-vous ! Disponible des aujourd'hui chez votre revendeur, ou envoyez ce coupon à QEMM Games Offer, P.O. Box 777, 7600 AT Almelo, PAYS-BAS.

Oui! Je désire profiter de l'offre exceptionnelle

Qté	Produit	Prix unitaire	Total
	QEMM-386 Games PAQ version française	990,00 F	
		Port et Frais d'emballage	80,00F
		TVA 17.5%	
		Total	

Tous les logiciels sont livrés sur disquettes 3,5". QEMM-386 est en version française et les jeux sont en version anglaise (avec notice en française).

❑ Visa ❑ MasterCard ❑ Access ❑ Eurocard ❑ Amex Date d'expiration ____/____

No carte

❑ Chèque

N° de TVA____________________

Nom____________________ Prénom____________________

Société____________________

Adresse____________________

Ville____________________ CP_____ Téléphone____________________

Délai maximal de livraison de 25 jours. Pour une livraison plus rapide, contactez le 05 90 61 80 (numéro vert, téléphone ou fax). Offre valable jusqu'à épuisement des stocks.

301-10-0693

Quarterdeck

301-10-0793

Quarterdeck, 4, rue du Général Lanrezac, 75017 Paris
Tél : (33 1) 44 09 03 91 Fax : (33 1) 44 09 03 47

Disponible à la FNAC

Membres de la CEE : le taux de TVA appliqué est celui des Pays-Bas (17,5%). Si vous êtes assujetti à la TVA, indiquez votre numéro de TVA, mais n'incluez pas le montant de la TVA dans votre paiement. Non membres de la CEE : n'incluez pas le montant de la TVA dans votre paiement. La TVA pourra àtre collectée par l'administration fiscale locale, lors de la livraison.



FLOP

DAY OF THE TENTACLE





Depuis l'arrivée de ce soft, toute la rédaction de *Tilt* a sombré dans la folie la plus totale ! Un scénario délirant, une animation parfaite, des bruitages tout droit sortis d'un dessin animé, et un humour ravageur digne de Tex Avery et des Monthy Pythons... La jouabilité n'est pas en reste puisqu'elle atteint presque la perfection. Oui, Tilt s'en porte garant, *Day Of The Tentacle* est carrément le meilleur jeu d'aventure jamais réalisé ! Et maintenant, même les plus fervents adorateurs de *Monkey Island 2* ont craqué et se livrent désormais, sans vergogne, au culte de la grande tentacule cosmique !

WAR IN THE GULF

PC 68 %



Après *Team Yankee* et *Campaign*, Empire nous propose une nouvelle simulation de chars d'assaut. C'est une fois de trop ! En effet, *War in the Gulf* n'apporte rien de vraiment nouveau et se situe même un cran en dessous de ses prédécesseurs, en particulier *Team Yankee*... Le soft manque vraiment d'originalité. De plus, affligé d'un niveau de difficulté très élevé, il rebutera même les combattants les plus endurcis. Il aurait pu présenté un quelconque intérêt lors de la Guerre du Golfe, mais aujourd'hui, *War in the Gulf*, c'est du réchauffé.

BETRAYAL AT KRONDOR

PC 92 %

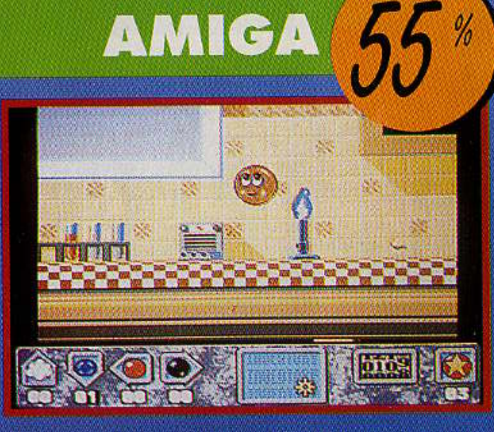




Ce gigantesque jeu de rôle est le digne successeur de *Wizardry VII* et d'*Ultima Underworld II*, auquel il emprunte d'ailleurs ses superbes graphismes en 3D. Sierra prend cette fois une longueur d'avance sur ses concurrents et vous propose de plonger dans un véritable livre interactif ! Libre à vous d'en tourner les pages dans l'ordre de votre choix... En effet, le scénario du jeu n'est absolument pas linéaire et laisse une grande liberté d'action au joueur. *Betrayal At Krondor* est sans aucun doute le jeu de rôle micro le plus proche du véritable jeu de rôle !

MORPH

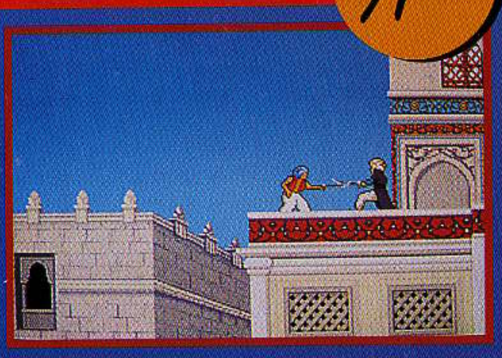
AMIGA 55 %



Le but de *Morph* est des plus simples : vous devez diriger une petite boule à travers 24 tableaux parsemés d'obstacles et de bonus. Pour ce faire, vous pouvez vous transformer en un nuage, une goutte d'eau, une balle élastique et un boulet destructeur. L'aspect réflexion de *Morph* est certes très attrayant mais la durée de vie du jeu est horriblement courte. Autant vous dire que *Morph* risque de finir au sommet de votre placard au bout d'un jour ou deux. A voir, mais à ne pas acheter.

PRINCE OF PERSIA

PC 91 %



Prince of Persia, la référence incontournable des jeux de plates-formes avait marqué son époque tout comme *Lemmings* ou *Tetris*, et voilà qu'arrive enfin *Prince of Persia 2* ! Même si ce n'est pas aussi novateur que le premier épisode, cette suite comblera les amateurs de frissons et d'acrobaties spectaculaires... Les niveaux sont immenses et le méchant vizir (lointain cousin d'Iznogood) mettra cette fois sur votre route de tout nouveaux pièges et des adversaires nombreux et redoutables.

AMBUSH AT SORINOR

PC 58 %



Mindcraft ne cesse de m'étonner. C'est l'une des rares sociétés à savoir associer un bon jeu avec pleins de trouvailles, avec de bonnes idées pour faire... un mauvais jeu. C'est ce qui se passe avec *Ambush of Sorinor*. Lent, buggé, trop dur, c'est un mauvais jeu. Et puis, la encore,c'est du réchauffé ! Le même système de jeu et les mêmes graphismes que *Dogs of War* sont repris, avec beaucoup moins de succès. *Ambush at Sorinor* ne satisfera ni les néophytes du genre, ni les fans de Siege, qui ont pu découvrir avec plaisir le data disk de *Dogs of War*.

Si les Incas voyaient ça !

MAINTENANT DISPONIBLE SUR CD-I.

COKTEL VISION

INCA

PHILIPS COMPACT DISC INTERACTIVE

Inca, c'est à voir absolument !

C'est un grand spectacle interactif avec une qualité d'images et une musique originale exceptionnelles. Dans le rôle de El Dorado, vous allez vivre d'incroyables scènes d'aventures et d'actions qui font appel à tout votre bon sens et à toute votre adresse. Vous devrez retrouver les trois pouvoirs des Incas afin que l'empire renaisse... Une aventure intemporelle inoubliable à vivre avec Philips sur CD-i

PHILIPS, C'EST DÉJÀ DEMAIN.

COKTEL VISION



PHILIPS

CONCOURS

RETURN OF THE PHANTOM

1er PRIX

2 places de spectacle de votre choix à l'Opéra de Paris
1 logiciel Return of the Phantom - PC
1 T-shirt Microprose

2ème au 50ème PRIX

1 logiciel Microprose parmi la liste des titres cités* ci-dessous
1 T-shirt Microprose

51ème au 200ème PRIX

1 logiciel Microprose parmi la liste des titres cités* ci-dessous

* SUPER TETRIS
COVERT ACTION
KNIGHTS OF THE SKY
GOLF
FLAMES OF FREEDOM
HYPESPEED
ELITE +
CRISIS IN THE KREMLIN
(dans la limite des stocks disponibles)

1 — Quel rôle incarnez-vous dans "RETURN OF THE PHANTOM"?
a) Comissaire Moulin
b) Inspecteur Montand
c) Général Montbas

2 — "FIELDS OF GLORY" vous propose de revivre une période marquante de l'histoire de France. Laquelle?
a) Batailles Napoléoniennes
b) La guerre de Sécession
c) La révolution française

3 — "RETURN OF THE PHANTOM" est inspiré de l'oeuvre littéraire "Le fantôme de l'opéra". Qui est l'écrivain?
a) Frédéric Dard
b) Gaston Leroux
c) Bernard Pivot

4 — Quel est parmi ces 4 titres, celui n'appartenant pas à la collection Microprose?
a) AV8 B Harrier Assault
b) F15 III
c) Starlord

été — 1993

Bulletin réponse à coller ou à recopier sur carte postale et à renvoyer avant le 31 août 1993 à
TILT
Concours Microprose
9/13, rue du Colonel Pierre-Avia
75754 PARIS Cedex 15

Réponses : 1)____ 2)____ 3)____ 4)____

Règlement disponible sur simple demande auprès d'Ubi Soft - Concours Microprose - 28, rue Armand Carrel, 93100 Montreuil sous Bois

DAY OF THE TENTACLE

INTERET DU JEU 93%

TESTE PAR MARC LACOMBE

PC

Voici un jeu d'aventures délirant dont les graphismes, l'animation, les bruitages, et la jouabilité touchent à la perfection. Et ses auteurs se payent en plus le luxe de parodier allégrement le genre avec un humour corrosif ! Ah, ces jeunes, ça ne respecte rien !

Pour empêcher l'ignoble tentacule violet de devenir maître du monde, trois adolescents boutonneux grimpent à bord d'une machine à remonter le temps. Malheureusement, celle-ci a été bricolée par un savant fou (le Dr Fred) et ils se retrouvent coincés chacun dans trois époques différentes... Hoagie le hard-rockeux se retrouve ramené deux cents ans en arrière dans le passé tandis que la gentille Laverne (seul élément féminin du groupe) atterrit deux cents ans après notre époque et que Bernard, le matheux binoclard, revient à son point de départ, le présent (pas très au point, la machine !).

Vous dirigez les trois héros grâce à un système de jeu entièrement géré à la souris qui vous permet de passer de l'un à l'autre à tout moment et c'est ce qui fait tout le charme du jeu. Si vous êtes coincé avec un personnage, pas de panique ! Laissez-le de côté, le temps de flâner un peu avec un autre à la recherche de l'inspiration... D'autant qu'il est possible de faire passer certains objets d'un personnage à l'autre à travers le temps en utilisant la cuvette W-C des cabines de téléportation spatio-temporelle ! Mieux encore, en intervenant dans le passé avec Hoagie, vous pouvez modifier le déroulement d'événements futurs de façon à débloquer la situation pour les deux autres personnages ! **Votre but ultime sera donc de revenir dans le temps pour intervenir juste avant que le tentacule violet ne plonge dans la rivière de déchets toxiques** qui l'a transformé en tyran assoiffé de pouvoir. Vous croiserez au cours de l'aventure un tas de personnages excentriques (un vieux cheval, un voleur de voitures, des tentacules, un représentant de commerce, une couturière et George Washington en personne !) avec lesquels vous pourrez dialoguer en choisissant entre plusieurs répliques, toutes plus loufoques les unes que les autres !



Cette charmante couturière travaille sur différents projets du drapeau américain... Au point où l'on en est (jetez un coup d'œil aux modèles exposés sur le mur du fond, ça vaut le détour !), pourquoi ne pas lui faire vos propres suggestions ... pourquoi pas un aigle rose bonbon tenant dans ses serres une superbe gonzesse ?

LES HEROS VUS PAR LEURS CREATEURS



«Bernard devait avoir l'air d'un bênet un peu fayot, mais supérieurement intelligent.» (Larry Ahern, responsable de l'animation).



«Diriger Hoagie, c'est comme guider un éléphant dans un magasin de porcelaine.» (Tim Shafer, scénariste).



«On a l'impression que Laverne n'en fait qu'à sa tête et qu'elle peut à tout moment faire quelque chose de dangereux» (Tim Shafer, scénariste).

AVIS

OUI !

MARC

Si vous ne tombez pas sous le charme de ce jeu d'aventures délirant, c'est que vous n'avez aucun humour, ou pire, que vous n'êtes pas de cette planète ! Le jeu a vraiment tout ce qu'il faut pour plaire et glisse tout doucement à la parodie, à force de clins d'œil et de blagues au second degré. L'animation dépasse de loin tout ce qu'on avait pu voir dans un jeu d'aventures jusqu'à présent : les mouvements des personnages semblent dessinés par Tex Avery et les personnages gigotent même lorsque vous les laissez seuls quelques instants (Bernard se gratte les fesses et Hoagie sort son casse-croûte) ! Le style unique des graphismes, allié à la qualité des bruitages, vous plonge dans un univers de dessin animé. L'interaction entre les personnages est très forte et le scénario vous conduira parfois à quelques excentricités (congeler un hamster, peindre une momie en rouge, etc.) qui obéissent pourtant à une certaine logique. Bref, si comme moi vous aimez l'humour absurde, Tex Avery et les Monthy Python, vous allez adorer ! Marc Lacombe

EN FRANÇAIS DANS LE TEXTE !

Lorsque vous lirez ces lignes, Day Of the Tentacle sera entièrement traduit en français... Un sacré boulot, d'autant que les dialogues du jeu sont particulièrement croustillants ! Exemple, cette réflexion de l'irrésistible Bernard : «Par moments, je ne contrôle plus mon corps et je fais n'importe quoi... Un peu comme si j'étais dirigé par un marionnettiste dingue.» Un trait d'humour au second degré qui vise directement le joueur et fait basculer le soft dans la parodie !

VOYAGE DANS LE TEMPS

Nos trois héros visitent les mêmes lieux, mais à des époques différentes, vous pourrez donc découvrir l'évolution du manoir du Dr Fred à travers les âges !



Décor rustique et pompe à eau... Voici la cuisine, telle qu'elle était du temps de George Washington.



De nos jours, le manoir a été transformé en hôtel pour VRP et dispose d'une cuisine équipée.



Meubles high-tech, parois de métal et four à micro-ondes pour la cuisine du futur !

Editeur : Lucas Art. Distributeur : Ubi Soft.
Conception : Dave Grossman, Tim Schafer.
Programmation : Gwen Musengwa, Judith Lucero, Jonathan Ackley, Ron Baldwin.
Graphismes : Peter Chan, Larry Ahern et leur équipe.
Musique : Clint Bajakian, Peter McConnel.

TESTE SUR

PC 486 à 33 MHz avec 4Mo de RAM, carte VGA 1Mo et carte Sound Galaxy Pro.

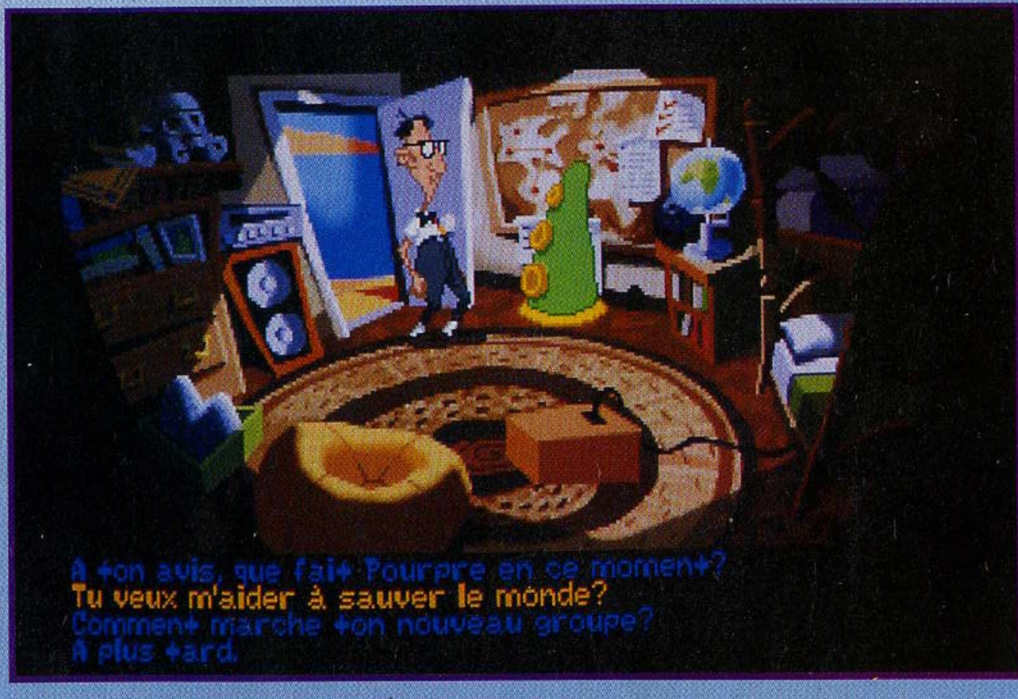
MATERIEL NECESSAIRE

PC 386SX ou supérieur. Mémoire requise : 4 Mo de RAM. Modes graphiques : VGA Contrôle : souris. Cartes sonores : AdLib, Sound Blaster, Roland. Média : 5 disquettes 3"1/2 HD. Installation sur disque dur : obligatoire (10 mn environ). Espace requis : 12 Mo. Jeu en français. Manuel en français. Protection par codes.

VERSION

Le jeu est disponible en français sur PC. Aucune autre version n'est prévue.

Ce tentacule ne vous veut aucun mal... Au contraire, il fera son possible pour vous aider à arrêter son congénère, le tentacule violet !



2 MINUTES DE JEU

UN PARADOXE SPATIO-TEMPOREL



Dans le présent, l'infirmière empêche Bernard d'approcher la console vidéo... Si vous essayez de la pousser, elle s'accroche à l'épée de la statue et revient aussitôt...



C'est Hoagie qui pourra résoudre ce problème, deux cents ans dans le passé, en remplaçant le marteau pour droitier de Ned par un marteau pour gaucher.



Incapable de finir sa sculpture, Ned échangera sa place avec son frère jumeau Jed (qui, lui, est gaucher) et servira de modèle pour la statue qui se trouvera bien des années plus tard dans le bureau...

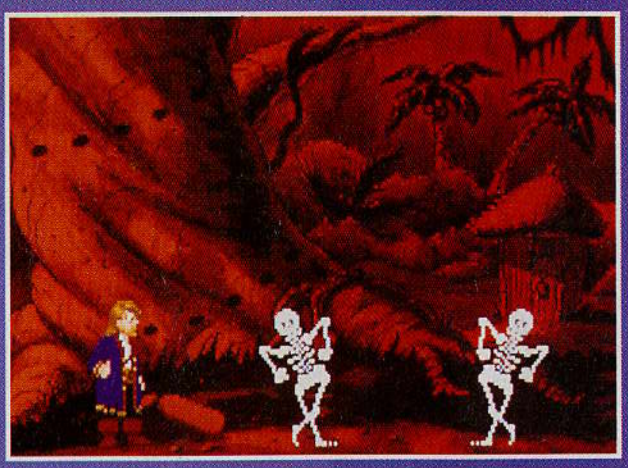


... et qui tiendra son épée de la main droite ! Vous pouvez maintenant pousser l'infirmière, elle ne pourra plus s'agripper à l'épée et vous aurez le champ libre !

COMPARATIF

TENTACULES OU PIRATES ?

Day Of The Tentacle fait irrésistiblement penser à Monkey Island 2. Ça n'a rien d'étonnant puisque c'est à la même fine équipe (Dave Grossman et Tim Schafer) que l'on doit ces deux chefs-d'œuvre du jeu d'aventures ! Le système de jeu est le même (utilisation de la souris et choix des lignes de dialogue). Monkey 2 parodiait déjà lui aussi le genre mais l'humour a été poussé encore plus loin dans Day Of The Tentacle. La grande taille des personnages permet de les rendre bien plus vivants et l'animation touche à la perfection. Bref, l'arrivée de Day Of the Tentacle relègue Monkey 2 au musée des antiquités !



TOP

- Les graphismes et l'animation vraiment hors du commun
- La grande souplesse du système de jeu

FLOP

- Les énigmes sont difficiles et parfois un peu tordues... (mais on adore ça)
- Pas moyen de décoller de votre écran une fois que vous êtes plongé dans l'aventure !

LA FIN DU JEU

Beaucoup de joueurs avaient été déçus par la fin de Monkey Island 2, le précédent soft de Tim et Dave. C'est pourquoi les auteurs ont promis de récompenser cette fois dignement les courageux aventuriers qui toucheront enfin au but, après trente ou quarante heures de jeu : «Vous aurez droit à la totale, du genre "Vous avez sauvé l'humanité entière !", "Vous êtes l'homme le plus génial du monde !"... Des foules en délire viendront vous acclamer, il y aura un feu d'artifice, on agitera le drapeau américain,... Le grand jeu, quoi !»

Si vous allumez le vieux C-64 qui se trouve dans la chambre du collectionneur de timbres vous pourrez jouer à Maniac Mansion, le premier épisode des aventures de Bernard et ses copains ! Un jeu culte, vieux de plus de cinq ans, mais toujours aussi hilarant. Les adorateurs de tentacules auront le plaisir de retrouver le jeu EN ENTIER pour le même prix ! Merci LucasArt !





Chaque décor a ses propres sources de lumière... Selon l'endroit où ils se trouvent, les personnages sont plus ou moins éclairés, ce qui donne au décor une profondeur impressionnante!

AVIS

MORGAN

OUI

Le monde est parfois trop cruel... On vous enferme dans un carcan, on vous impose des normes... On vous oblige à dire OUI, ou OUI, MAIS... ou NON aux avis ! Je ne comprends pas pourquoi ! Alors que pour Day of the Tentacle je voudrais employer un qualificatif du genre «extra, fameux, ultime» ! Bref, de crier au génie. Que je sois pendu noyé dans un accident de voiture si vous n'aimez pas ce jeu. Tout est beau, drôle, ingénieux, bien géré, etc. La première version que nous avons testée était sans bande sonore. Eh bien, j'ai eu quand même beaucoup de mal à m'arrêter de jouer. Pour tout dire, j'ai dû faire sauter les plombs de l'immeuble pour arriver à éteindre ce fichu PC et me libérer de l'envoûtement. Depuis, tout le monde me regarde bizarrement au journal. Je ne sais pas ce qu'ils ont. Peut-être que les deux tentacules violets que j'ai collés à mes oreilles les choquent ? Quoi qu'il en soit, achetez Day of the Tentacle, vous ne le regretterez pas. Foi de Cthulhu !

Morgan Calamar

93%

ACTION
PLATES-FORMES
SIMULATION
AVENTURE ■■■
ROLE
REFLEXION ■
SPORT
3D

DAY OF THE TENTACLE

PC

UN JEU D'AVENTURES VRAIMENT EXCEPTIONNEL, AU NIVEAU DE LA REALISATION ET DU CONTENU... CE SOFT PLEIN D'HUMOUR EST UN VERITABLE DESSIN ANIME INTERACTIF !

92% — **GRAPHISMES**
Les décors comme les personnages sont de véritables œuvres d'art, dotées d'un style unique dans le monde du jeu d'aventures !

95% — **ANIMATION**
C'est du dessin animé ! Les mouvements des personnages sont exagérés au maximum et vraiment hilarants.

82% — **MUSIQUE**
Les morceaux collent parfaitement à l'ambiance délirante du jeu et le procédé iMuse permet de faire varier la musique en fonction de l'action.

92% — **BRUITAGES**
La qualité des bruitages vous plonge dans un univers de cartoons à la manière de Tex Avery.

95% — **PRISE EN MAIN**
Le manuel est aussi drôle que le jeu lui-même et on apprend très vite à manier les trois personnages.

93% — **JOUABILITE**
Le système de jeu ne se contente pas d'afficher un look «branché», il est aussi d'une souplesse exemplaire !

80% — **DUREE DE VIE**
Le jeu n'est pas immense, mais les énigmes sont suffisamment difficiles et tordues pour vous tenir en haleine un bon moment..

Difficulté	Joueur	Prix
D Difficile	1	D

DAY OF THE TENTACLE : ZE MAKING OFF !

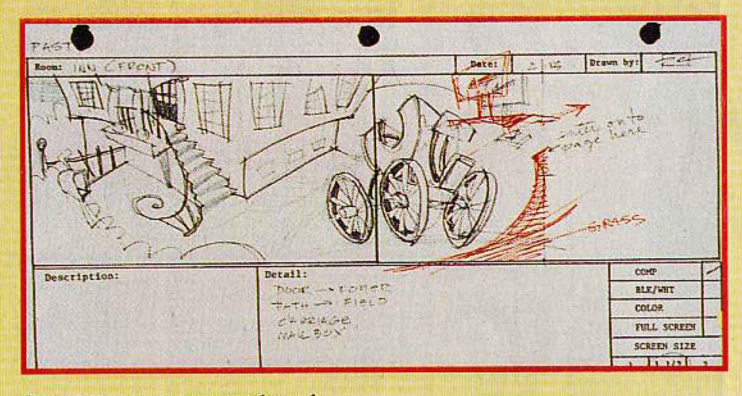
CADEAU BONUX ! EN PLUS DU JEU, *TILT* VOUS OFFRE LES FICHES CUISINE DE LUCASART. L'EQUIPE DE DINGUES, RESPONSABLE DE *DAY OF THE TENTACLE* VOUS REVELE LES TERRIBLES SECRETS QUI ONT PERMIS D'ELABORER LE JEU LE PLUS DELIRANT DE CES DERNIERES ANNEES !

LES DECORS

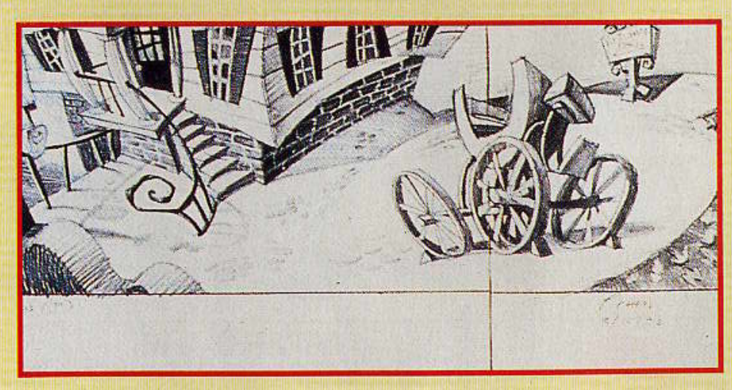
Peter Chan, graphiste

Peter nous explique comment les fabuleux décors du jeu ont été réalisés...

«Je rencontre d'abord Tim et Dave, qui me racontent le scénario, les énigmes, les dialogues, et me décrivent l'endroit où évolueront les personnages. Je fais ensuite un petit croquis de chaque pièce de façon à constituer un storyboard. Puis j'affine le dessin au crayon et je discute avec l'animateur pour m'assurer que les personnages qu'il a créés passeront bien dans les portes et pourront facilement atteindre les objets. Je peux alors passer au coloriage du dessin... Nous voulons éviter que les graphismes aient trop l'air d'être digitalisés, c'est pourquoi nous travaillons beaucoup les couleurs sur l'écran. Le but, c'est que les gens qui découvrent le jeu disent «Hé ! mais c'est un dessin animé !».



Premier croquis et storyboard.



Dessin affiné au crayon.



Mise en couleurs sur papier.



Le résultat final à l'écran !

LES GRAPHISMES

Peter Chan, graphiste

Le style unique des graphismes a de quoi surprendre. Peter nous révèle ses sources d'inspiration...

«Nous nous sommes beaucoup inspirés des cartoons américains des années 50. J'ai passé des après-midi entiers à regarder des dessins animés à la télé, le doigt sur la télécommande du magnétoscope, en espérant qu'ils passeraient un des cartoons de Chuck Jones, de façon que je puisse retourner au studio pour étudier tranquillement le style unique de Maurice Noble (le responsable des décors sur beaucoup de dessins animés de Chuck Jones tels que Bugs Bunny ou Bip-Bip). Je souhaitais moi aussi créer une ambiance où tout serait bizarre et amusant à la fois. Je ne voulais surtout pas tomber dans l'hyperréalisme et chaque élément est donc outrageusement stylisé !»



Une esquisse de Peter pour la séquence d'introduction.



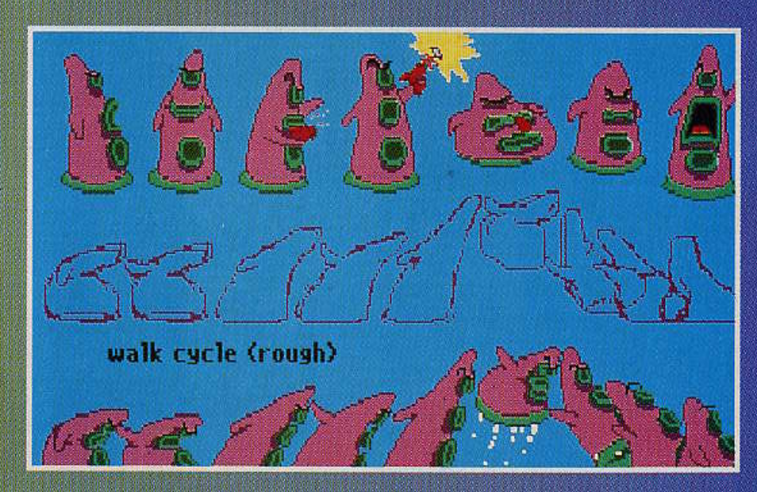
Le même dessin tel qu'il apparaît dans le jeu.

L'ANIMATION

Larry Ahern, animateur

Grâce à la participation d'artistes venus du dessin animé, l'animation du jeu atteint des sommets rarement égalés...

«Dans nos jeux précédents, les personnages étaient assez petits et leurs yeux se limitaient à deux points minuscules.. Dans Day Of The Tentacle, les personnages sont très gros, ce qui permet de leur faire exécuter des mouvements très exagérés, et des grimaces. Pour chaque personnage, je fais une série de dessins qui montrent tous ses mouvements... Comment il marchera, comment il attrapera les objets, quels seront ses gestes, etc.»



La démarche étrange du tentacule violet vous donne une idée de la façon dont les personnages sont animés.

ORGIES PIZZAS

Tim Shafer, scénariste.

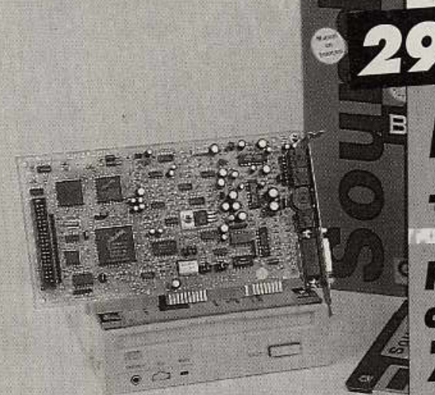
Pour savoir si leur jeu plaira au grand public, les odieux malfaiteurs ont mis au point une méthode que Tim nous explique ici.

«Au milieu du projet, on organise ce qu'on appelle une «Orgie Pizza»... C'est l'occasion pour tous les gens de la société de tester un peu le jeu en se gavant. On met dans une grande pièce, une poignée d'ordinateurs et une tonne de pizzas, puis on lâche à l'intérieur nos collègues et leurs familles ! Ensuite, on leur demande de nous dire ce qu'ils ont aimé dans le jeu et ce qu'ils ont trouvé trop difficile. En général, une fois qu'ils ont mangé, ils sont plutôt contents et disent du bien du jeu... Seul le responsable du budget apprécie mal de débourser à chaque fois 300 $ de pizzas !».

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

PC COMPATIBLE

Venez découvrir chez Micromania une nouvelle génération de jeux sur PC !



2990F

Le CD Rom

+ la carte Soundblaster incluse

Pour tout achat d'un CD Rom offre exceptionnelle du jeu 7th Guest à ~~699F~~ 299F

MAD DOG MC CREE

CD ROM



Un véritable film interactif ! Mesurez-vous aux meilleures gachettes de l'Ouest américain dans cette superbe adaptation sur CD Rom du fameux jeu d'arcade. Vous devrez libérer le shérif et sa fille qui ont été enlevés par le terrible Mad Dog et sa bande de hors-la-loi.





STAR TREK

CD ROM

Ce nouveau jeu pour PC CD Rom combine habilement la simulation de vol dans l'espace, le jeu d'aventure et d'exploration de l'espace. Vous incarnerez Captain Kirk et dirigerez le fameux vaisseau Enterprise vers des aventures inter-galactiques.



MICROMANIA

DUNE

CD ROM



Partez à la recherche de l'épice sacrée dans ce fabuleux jeu interactif spécialement développé pour votre CD Rom et qui utilise toutes les capacités.

Joystick Gravis ~~369F~~ 299F

Joystick analogique 3 boutons entièrement réglable : tension du stick (8 positions de ferme à mobile), autocentrage, sélecteurs rotatifs permettant de définir la fonction de chaque bouton.

LES CARTES	
CARTE MANETTE GRAVIS	499 F
SOUND BLASTER 2.0	890 F
SOUND BLASTER PRO DE LUXE 1	290 F
SOUND BLASTER 16 ASP	1990 F

OFFRE SPECIALE ANNIVERSAIRE

~~599F~~ 399F

Gamepad Gravis ~~219F~~ 199F

Joypad analogique 8 directions créé pour votre PC 386 ou plus. Position turbo et fonction réversible pour droitiers ou gauchers, 4 boutons entièrement configurables : des options uniques pour un joypad unique. 1 stick amovible est inclus.





MANETTES	
GRAVIS PC TRANSPARENTE	389 F
GRAVIS PC PRO	275 F
TOPSTAR SV227	289 F



STRIKE COMMANDER + SPEECH ACC. PACK

Un simulateur de vol révolutionnaire. Une animation somptueuse, une instrumentation de bord très réaliste, pour des missions diversifiées.

STRIKE COMMANDER seul 275 F



PRINCE OF PERSIA 2

Vous qui étiez habitué à parcourir seulement les sombres galeries du palais, préparez-vous cette fois-ci à combattre en plein jour dans des décors superbes.



ACES OVER EUROPE

Après vous être aiguisé les crocs avec Aces of Pacific, voici la suite de ce superbe simulateur qui vous permettra de participer au débarquement en Normandie et à bien d'autres missions.



DAY OF TENTACLE

Attention, préparez-vous à en prendre plein les yeux et les oreilles ! Le nouveau Lucasarts est un véritable dessin animé interactif ! Il vous propulsera à travers le temps à la poursuite d'une tentacule violette folle !



FREDDY PHARKAS

Vous incarnez le célèbre Freddy Pharkas des "Leisure Suit Larry". Cette ancien shériff devenu pharmacien bonimenteur part à la recherche de bandits pour encaisser la prime ! Une aventure délirante et unique !



RETURN OF PHANTOM

Dans ce jeu aux digits géniales et au supens renversant, aidez l'inspecteur Raoul Montand à résoudre cette sombre histoire de fantôme meurtrier parcourant l'Opéra de Paris.

ATARI ST/AMIGA

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER	
Battletoads	Legends of Valour
Dune 2	Overdrive
Empire/Captive 2	Space Hulk
Global Gladiator	Syndicate
Goal	Universal Monsters
Gunship 2000	

AUTRES NOUVEAUTES	
A -Train Const. Set	Curse of Enchantia 2
A320 Night Approac.	Int. Rugby Chall.
Alien 3	Int.Open Golf
Ancient Art of War	Interactive Football
Beneath of Steel Sky	Startrek
Burning Rubber	Walker
Combat Air Patrol	War in Gulf

TOP 20 ST/AMIGA			
Body Blows	ND/249F	Street Fighter 2	249/249F
A -Train	ND/345F	Grand Prix	299/299F
Desert Strike	ND/249F	Sensible Soccer N2	225/225F
Nicky Boom 2	299/299F	Fire and Ice	225/225F
Chaos Engine	275/245F	Indy IV (Aventure)	ND/399F
Abandonned Places 2	ND/349F	Transarctica	299/299F
Super Frog	ND/249F	Wing Commander	ND/299F
Civilization	275/299F	Epic	225/225F
Ishar 2	319/319F	History Line	ND/349F
Flashback	299/279F	B17 FLying Fortress	325/325F

Air Support	299F/ND
Airbus	299/299F
Airbus American	ND/325F
Black Crypt	ND/225F
Castles	249/299F
Championship man.	225/195F
Chuck Rock 2	ND/249F
Lost Vikings	ND/299F
Monkey Island 2	ND/249F
Pinball Fantasies	ND/275F
Reach for Skies	329/329F
Short Grey	299/299F
Sim Earth	ND/299F

Sortie prévue sur PC et Amiga en octobre

PC AMIGA

JURASSIC

LA FOLIE TOTALE

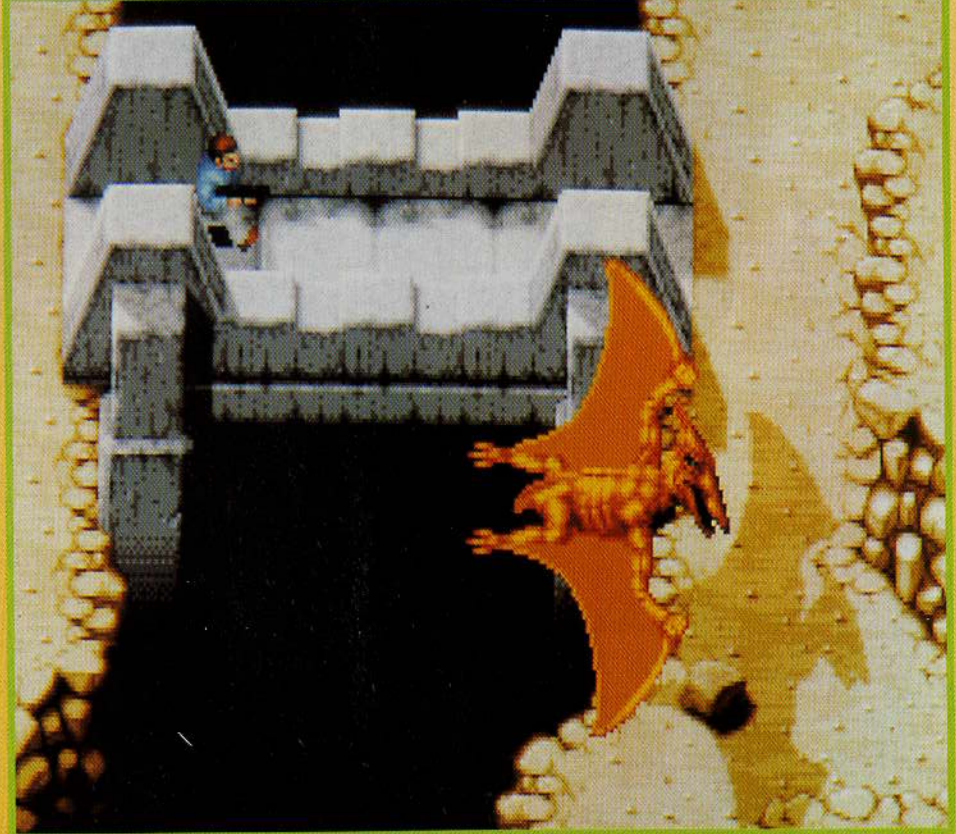
COMMENT ? VOUS NE CONNAISSEZ PAS JURASSIK PARK ? C'EST D'ABORD UN EXCELLENT LIVRE D'ANTICIPATION DE MICHAEL CRICHTON. CE SERA BIENTOT UN FILM AVEC L'ADAPTATION A L'ECRAN DE STEVEN SPIELBERG HIMSELF. ET INUTILE DE PRECISER QU'OCEAN, LE SPECIALISTE DES ADAPTATIONS, EST DEJA SUR LES RANGS POUR NOUS CONCOCTER UN JEU QUE TOUT LE MONDE ATTEND DEJA AVEC IMPATIENCE. UN VERITABLE RAZ DE MAREE JURASSIK PARK EN PERSPECTIVE...

OCEAN

Chez Ocean, *Jurassic Park* crée l'événement. Le film de Spielberg sortira sur nos écrans le 20 octobre. Le jeu micro en reprend le scénario (qui suit d'ailleurs fidèlement celui de l'excellent livre de Michael Crichton). Lors de l'ouverture d'un parc animalier très particulier (il regorge de dinosaures recréés par manipulations génétiques), les sauriens s'échappent et sèment une confusion indescriptible.

Le jeu se composera de deux phases : une phase en vue aérienne avec impression de relief (un peu à la manière de *Chaos Engine*) et une phase en vraie 3D. Chacune de ces phases aura son mode de jeu. Dans la première, il faudra libérer les enfants prisonniers des bunkers. Cette phase mêle action, aventure et réflexion.

Ainsi, vous devrez explorer le vaste labyrinthe que constitue le parc et ses barrières électrifiées et échapper aux dinosaures errants. Votre mitraillette pourra certes vous être utile contre les petits dinosaures, mais contre les gros (les tyrannosaurus rex, par exemple), la fuite est la seule attitude intelligente. Cette phase ne se limite pas à un simple jeu d'arcade, loin de là. Vous devrez impérativement trouver le système informatique pour commander l'ouverture des portes du bunker. D'autres actions demandent plus de réflexion. Ainsi pour vous débarrasser de certains dinosaures, vous devrez transporter des barils d'essence sur le trajet des monstres, attendre que ces créatures éventrent les barils dans leur folle course à votre poursuite et en profiter pour les enflammer à distance d'un tir de mitraillette.



Pas facile de trouver son chemin dans ce dédale d'enclos séparés par des barrières et des précipices. Les ombrages évolués fournissent une bonne impression de relief, en dépit de la vue supérieure. Contrairement à Chaos Engine, il est possible de passer derrière les monticules.

Dans la seconde phase, vous explorerez des couloirs 3D aux éclairages inquiétants. Vous devez échapper aux dinosaures qui vous guettent au détour des galeries et utiliser au mieux les terminaux que vous rencontrerez. Les corridors obscurs avec juste quelques vagues lumières et les yeux brillants des dinosaures ont de quoi donner des frissons aux plus braves.

DES YEUX DE BRAISE DANS LE NOIR,

PARK



L'un des blockhaus où sont prisonniers les enfants. Votre mitraillette pourra tuer les petits dinosaures mais se montrera totalement inefficace contre les plus gros.



Voici un terminal d'ordinateur dans l'angle d'un couloir. Cette image sort tout droit du film, dont se sont inspirés les graphistes.



Voici l'une des rares photos du film où l'on peut voir un dinosaure. Mais il s'agit quand même d'un tyrannosaure rex de quelque six mètres de hauteur.



Le docteur John Hammond est à l'origine du projet Jurassic Park. Son rêve : créer le parc d'attractions le plus fabuleux du monde... et gagner de colossales sommes d'argent.



Tim, le petit-fils de Hammond, va devoir déployer des trésors de courage et de ruse pour échapper aux dinosaures carnivores accidentellement mis en liberté.



Hammond a réuni quelques «invités» pour prouver à ses financiers que le parc est viable. Ceux-ci découvrent avec stupeur les œufs de dinosaures.

UN SOUFFLE RAUQUE DERRIERE VOUS...

PRONOSTICS

DOGUE DE MAUVE
L'ambiance d'angoisse du film semble bien rendue, avec une bande sonore riche et des effets de lumière intéressants. Reste à savoir si la conversion sera vraiment à la hauteur du modèle.

MORGAN FEROYD
Ocean nous a inondés par le passé de jeux inspirés de films, certains mauvais, d'autres bons. Moi, tel saint Thomas, j'attends la version finale pour juger sur pièces.

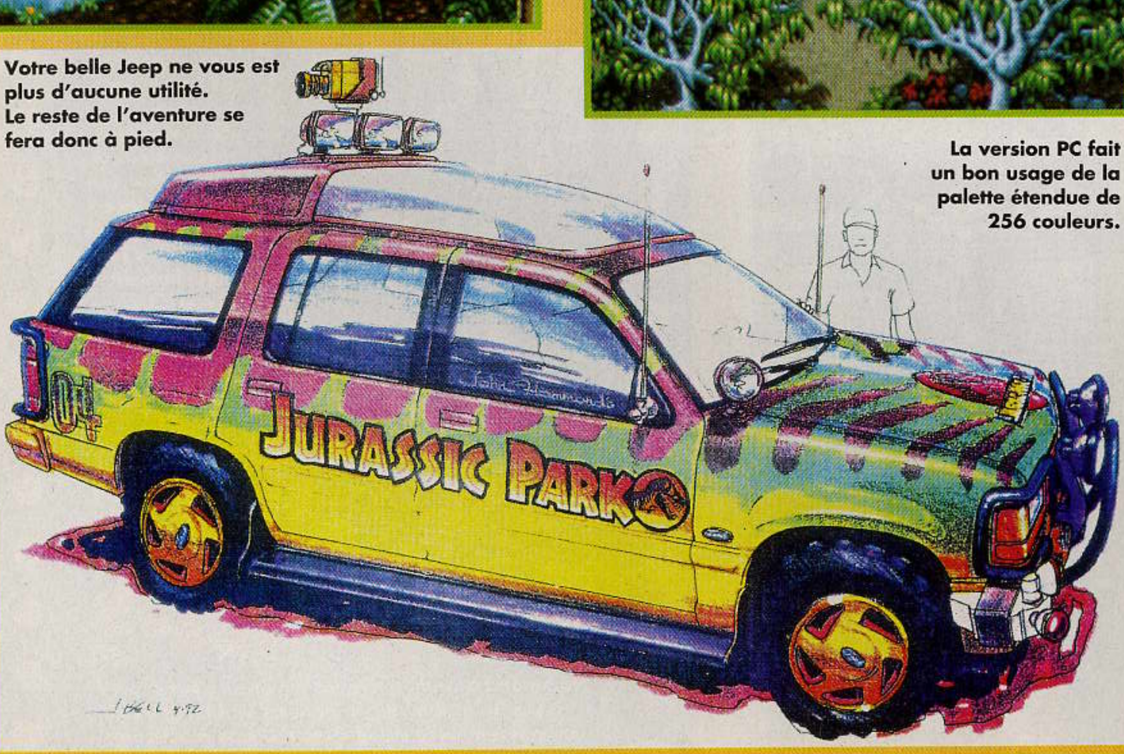
JACQUES HARBONN
Si Jurassic Park s'appuie sur le succès quasi certain du film, il a aussi l'air d'un excellent jeu, misant sur une action intelligente et une ambiance forte. Bien finalisé, ce devrait être un grand hit.



Même si cette mère tricératops est hors d'état de vous nuire son petit , lui, représente un certain danger. Alors méfiance...



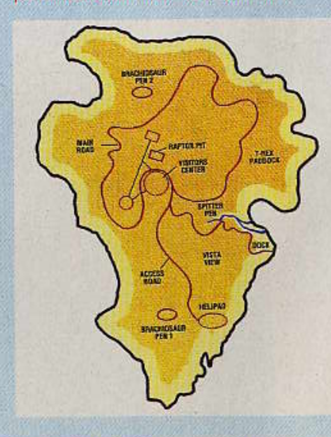
La version PC fait un bon usage de la palette étendue de 256 couleurs.



Votre belle Jeep ne vous est plus d'aucune utilité. Le reste de l'aventure se fera donc à pied.

LE LIVRE

Tout le monde parle du film mais on oublie qu'au départ, **Jurassic Park** est un roman de l'écrivain Michael Crichton, célèbre auteur de science-fiction et d'anticipation. Il raconte comment quelques chercheurs en génétique ingénieux (voire géniaux) parviennent à recréer des dinosaures pour en faire l'attraction vivante d'un parc de loisirs. Le livre, écrit dans un style très cinématographique (suspense, action rapide, situations parallèles, etc.), se prête admirablement au passage à l'écran. Avec l'équipe d'ILM **(Star Wars, T2)** aux commandes des effets spéciaux, on peut s'attendre à des dinosaures terriblement réalistes. Espérons seulement que Steven Spielberg ne sacrifiera pas certaines scènes fortes du roman pour faire un film «tout public».



RETROUVEZ L'UNIVERS MAGIQUE DU

LES DINOSAURES

Les dinosaures de l'ère secondaire revivent sous vos yeux grâce au talent des équipes de Spielberg et d'Ocean. Les dinosaures représentaient une famille extrêmement diversifiée, couvrant pratiquement toutes les niches écologiques. Vous ferez la «connaissance» de certains de ces mastodontes.

***VELOCIRAPTOR :** c'est le plus rapide. Les velociraptors chassent en groupe et sont très intelligents. Ils sont capables d'attirer leurs victimes dans des pièges élaborés.*

***DILOPHOSAURE :** il ressemble à un grand kangourou. Apparemment joueur et amical, il est en fait très dangereux : ses crachats de venin sont mortels.*

***BRACHIOSAURE :** c'est le plus imposant des dinosaures terrestres. Haut comme trois étages et pesant 40 tonnes (8 éléphants !), c'est un herbivore inoffensif, à moins que vous ne vous trouviez sous ses pattes!*

***TYRANNOSAURUS REX :** Le plus féroce des dinosaures. Il poursuit tout ce qui bouge et se déplace rapidement grâce à son allure bipède.*

***TRICÉRATOPS :** de la taille d'un éléphant, il est caparaçonné comme un char d'assaut. Herbivore, il est bien défendu par trois cornes faciales, qui ne le sauvent pas toujours du tyrannosaure.*

***GALLIMINUS :** de la taille d'une antilope, les galliminus se déplacent en troupeau et constituent le repas habituel du Tyrannosaure.*

***PTÉRANODON :** roi des airs, il plane et se laisse tomber brusquement sur ses proies.*



Il faut fuir sans répit devant le tyrannosaure. Fort heureusement, il n'est pas trop rapide et mettra un certain temps à vous rattraper. Mais prenez quand même vos jambes à votre cou.

LA REALISATION

Une flopée de programmeurs, graphistes et autres musiciens travaillent sur le projet. Deluxe Paint est utilisé à fond pour les décors de la première phase en extérieur, le design des dinosaures et leur animation. Les graphistes n'ont pas laissé parler leur imagination mais ont suivi fidèlement les descriptions des paléontologues, grâce à une très abondante iconographie sur les dinosaures et leur comportement. La phase 3D dans les couloirs utilise un système polygone simplifié. L'effet de relief est cependant excellent grâce au recours à quatre techniques complémentaires. La première est un mapping de surface très riche qui donne «vie» aux murs des corridors. Certains détails reproduisent fidèlement le film, Ocean ayant eu librement accès aux départements d'effets spéciaux, de photos, de storyboards et même de scripts de Spielberg. La deuxième technique est l'utilisation intensive des variations d'éclairage. Ainsi on passe d'un couloir où la visibilité est excellente à un autre très sombre où l'on devine à peine les ombres. Le stress est garanti. D'autres techniques sont «empruntées» à **Underworld :** modification de la hauteur et de l'angle de vision (la vision se hausse lorsque l'on monte une marche et l'on peut lever ou baisser la tête) et déplacement filé sans à-coups. En ce qui concerne la bande-son, Ocean frappe fort. Les bruitages ont été directement digitalisés à partir de ceux du film. Il faut entendre les cris de certains dinosaures, qui tiennent du rugissement, du feulement et du barrissement combinés ! Pas très rassurant à entendre dans un couloir obscur. La musique soundtrack (courts échantillons digitalisés d'instruments, pilotés par une «partition») offrira une grande variété de morceaux, sur 4 voix sur **Amiga** et 9 voix stéréo sur **PC** (équipé d'une carte sonore, bien sûr).

LE FILM

Dirigé par Steven Spielberg, **Jurassic Park** profite d'un budget encore plus lourd que celui de **Terminator 2 :** on parle de quelque 120 millions de dollars. Il utilisera également un nouveau système sonore mis au point par la firme Universal, le Digital Theatre Sound System qui offre un effet surround impressionnant. Parmi les acteurs, vous reconnaîtrez sans doute Jeff Goldblum, Sam Neill, Laura Dern et sir Richard Attenborough. Mais il y a fort à parier que les dinosaures mis au point par ILM et Stan Winston leur voleront la vedette !
La sortie aux Etats-Unis est prévue pour le 11 juin mais le film n'arrivera en France que le 20 octobre (c'est pas juste !).

LIVRE ET DU FILM SUR VOS MICROS

GEORGES LUCAS NOU

APRES LE CES DE CHICAGO, QUOI DE PLUS TENTANT QUE DE FAIRE UN -TOUT PETIT- DETOUR PAR LA CALIFORNIE AVANT DE RENTRER AU JOURNAL ? SURTOUT QUAND LUCASFILM NOUS ATTEND POUR NOUS FAIRE VISITER LE CELEBRE ET POURTANT MYSTERIEUX LUCAS RANCH. LA SONT EN PROJET TOUS LES JEUX ET FILMS DES MOIS ET ANNEES À VENIR. PELERINAGE SUR LES TERRES DU GRAND MAITRE DU REVE.

PC
PC CD-ROM
MAC

Prévu pour PC en novembre et PC CD-ROM au début 94. La version Mac suivra.



Bruno le Big Foot et Trixie la Femme-Girafe ont disparu ! Aurait-ils été enlevés ? Sam et Max mènent l'enquête en commençant par inspecter la roulotte de Trixie (un petit clin d'œil à Twin Peaks - Fire Walk with Me au passage).

Si, comme nous, vous avez aimé *Day of the Tentacle*, vous allez adorer *Sam & Max Hit the Road*. Sam et Max, un chien et un lapin, sont deux animaux anthropomorphes qui se piquent d'être détectives privés. Aussi, lorsqu'ils apprennent la disparition de Bruno le Big Foot (le yéti américain) et de sa fiancée Trixie la Femme-Girafe, se lancent-ils dans une enquête aussi délirante que périlleuse. Ils visiteront les endroits les plus bizarres du monde à la poursuite d'un richissime super-vilain qui se constitue un zoo de

SAM & MAX HIT

REBEL ASSAULT



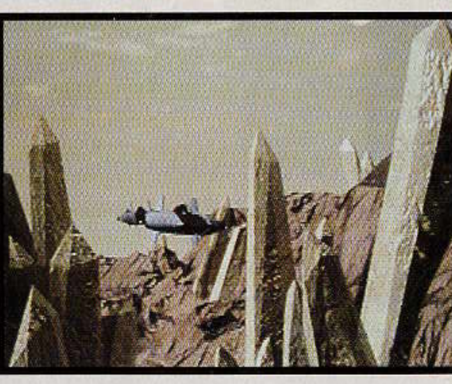
Plus arcade que X-Wing, Rebel Assault est aussi plus impressionnant. Tous les graphismes ont été modélisés sous 3D Studio et sont très fidèles aux films. Superbe !

H LEVEL PILOTS SCORE 00040

Si la majeure partie du jeu se déroule dans l'espace, quelques séquences se situent sur la base impériale de Hoth, planète des glaces.

PC
CD-ROM
CD-I

Prévu pour décembre sur PC CD-ROM et début 94 sur CD-



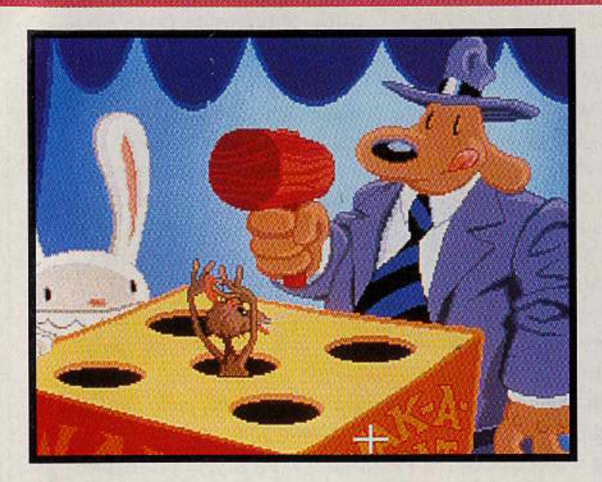
Les séquences cinématiques de Rebel Assault sont encore plus belles que celles de X-Wing. Ici, un A-Wing au milieu des formations rocheuses de Tatooine.

Après *X-Wing* et *Imperial Pursuit*, avant *Tie-Fighter*, voici *Rebel Assault*, un nouveau titre basé sur la saga de *Star Wars* et réalisé entièrement pour le *CD-ROM* ! Comme dans *X-Wing*, vous incarnez un jeune pilote de l'Alliance Rebelle qui part affronter l'Empire. Mais l'analogie s'arrête là car, alors qu'*X-Wing* est un simulateur, *Rebel Assault* est un jeu d'action pure. On empoigne le joystick et on est instantanément projeté dans le jeu. *Rebel Assault* comprendra quinze missions différentes dont un combat à la surface de Hoth, la planète des glaces, un champ d'astéroïdes, les canyons de Tatooine, une attaque de l'Etoile Noire et même des combats à pied dans les grottes gelées de Hoth, pour n'en citer que quelques-uns. Tout cela étant modélisée en 3D hyper-détaillée avec effets de lumière et de matière. Le résultat est d'autant plus beau que l'on n'a jamais la sensation d'être limité dans le pilotage des vaisseaux. *Rebel Assault* sera certainement l'un des premiers jeux dédiés au *CD-ROM* et vraiment interactif.

UN PEU DE TECHNIQUE...

Vince Lee, chef de projet, nous explique que *Rebel Assault* est conçu pour un *PC 386* (ou supérieur) avec 2 Mo de RAM et *CD-ROM* simple vitesse avec un débit de 150Ko/seconde au minimum. Toutes les images du jeu ont été calculées sous 3D Studio avec un souci du détail poussé au maximum, que ce soit pour la texture des décors ou la forme des vaisseaux. L'animation du jeu est de 15 images/seconde : on se croirait presque dans les films ! Enfin, il y aura de nombreuses séquences cinématiques, des voix digitalisées et la musique originale de *Star Wars*, composée par John Williams.

S OUVRE SES PORTES



Si Sam est à vos ordres, Max, lui, ne loupe jamais une occasion de faire le mariole tout seul. Pourtant, sa présence vous sera souvent utile. Notez aussi que le système de jeu est différent des aventures Lucas classiques puisque les graphismes sont plein écran avec uniquement des icônes qui apparaissent en surimpression.



L'aventure est égayée par quelques petits jeux d'action comme cette partie de Wak-A-Rat qui vous invite à écraser la tête de tous les rongeurs qui osent pointer leur museau. Et, si le cœur vous en dit, vous pourrez même taper sur Max.

«monstres». Basé sur le comics du même nom réalisé par Steve Purcell (illustrateur chez Lucas), *Sam & Max Hit the Road* semble aussi loufoque et aussi drôle que *Day of the Tentacle*, avec beaucoup de second degré et de références aux classiques du film policier (entre autres).

Attention : ne vous fiez pas au look pseudo-mignon des personnages, ils sont tous d'une violence cartoonesque et débridée (surtout Max qui passe son temps à chercher et à utiliser des armes de tout poil...). Pour nous, ça ne fait aucun doute, *Sam & Max Hit the Road* sera un grand hit !

THE ROAD



Ce style graphique ne vous rappelle rien ? Oui, les artistes de Day of the Tentacle ont participé à l'élaboration des décors de Sam & Max Hit the Road. Avouez que nos deux héros ne manquent ni de classe ni d'allure dans leur voiture de police «freelance».

PC CD-ROM
PC

THE DIG

PRÉVU SUR PC POUR JANVIER 94 ET SUR CD-ROM À LA MI 94



Les explorateurs de The Dig vont se retrouver pris dans un terrible piège extra-terrestre.

T*he Dig* est l'un des plus grands projets actuellement en route chez LucasArts. Il faut dire que Steven Spielberg himself est à l'origine de ce projet ! Conçu au départ comme un scénario pour la télévision, l'histoire de *The Dig* se prêtait mieux, d'après Spielberg, à une adaptation sous forme de jeu, en collaboration avec Brian Moriarty (Loom).

Vous incarnez le capitaine d'une expédition spatiale qui se retrouve sur une planète inconnue et terriblement dangereuse. où subsistent les vestiges d'une civilisation extra-terrestre. Au niveau scénario, *The Dig* est en béton armé. Il ne s'agit pas ici d'une comédie : *The Dig* est un drame humain. Spielberg voulait mettre en avant les sentiments humains, bons ou mauvais et amener le joueur à s'attacher aux personnages (le capitaine Lowe et son équipe). Les morts violentes et horribles ne manquent pas et le jeu se destine nettement à un public d'adultes.

Brian Moriarty précise que *The Dig* introduira un nouveau système de jeu, Story Drawing, conçu spécialement pour les *PC 386* doté de disque dur et d'une carte sonore (alors que SCUMM, le système habituel, a été conçu sur *C64* à l'époque de *Maniac Mansion*).

Pour Spielberg autant que pour LucasArts, la collaboration paraît fructueuse : *The Dig* a tout pour devenir un hit.Et après ? Y aura-t-il un autre jeu cosigné avec Steven Spielberg ? Prudent, Brian Moriarty se contente de réponde : «We have talked» («nous en avons parlé»). A suivre...

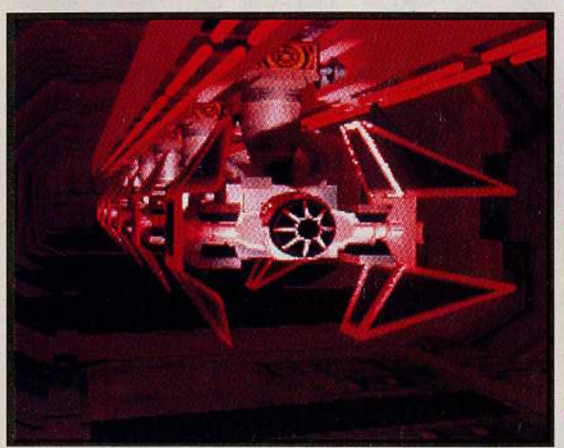


Les graphismes sont superbes et exploitent parfaitement le mode VGA 256 couleurs du PC. Quant aux animations, elles sont à la hauteur de Day of the Tentacle, c'est dire !



The Dig comprend des phases cinématiques. Normal, pour un jeu signé Steven Spielberg !

TIE-FIGHTER





Lorsque l'on regarde un film, on s'imagine toujours que les «méchants» comptent peu. Par contre, si le héros se fait piquer par un moustique, les spectateurs compatissent et se grattent à sa place. Ce temps est révolu car c'est vous qui serez le méchant aux commandes de ce superbe Tie Fighter !

LucasArts vous proposera de passer du côté obscur (qu'est-ce qu'il fait sombre là-dedans !) de la force avec son prochain produit : *Tie Fighter* ! Le principe du jeu est identique à celui de *X-Wing*. Vous aurez à effectuer des missions dans un univers 3D. Mais cette fois, ce sera contre l'Alliance. Au programme, il y aura des missions d'entraînement, des combats historiques et des campagnes. Vous aurez le choix entre six vaisseaux différents : Tie Fighter, Tie Bomber, Tie Interceptor, Advanced Tie, Assault Gunboat et Tie Starfighter. ça promet ! **En plus des nombreuses voix digitalisées et des musiques originales, on nous promet du Gouraud Shading et une amélioration de la 3D.** Sachez aussi que chaque campagne est dirigée par un officier et que pour la dernière, votre supérieur sera Dark Vador en personne ! Inutile de vous dire que dans ce cas précis, la mort sera préférable à l'échec. Vivement Noël, date officielle (d'après LucasArts) de la sortie de *Tie Fighter.*

LES NOUVEAUX FILMS DE GEORGES LUCAS

Georges Lucas est un homme très occupé. Loin de se reposer sur les lauriers de *Star Wars* et *Indiana Jones*, il travaille a de nombreux projets. Lynne Hale, son assistante, a bien voulu nous dévoiler quelques-uns des travaux en cours. Cette fois c'est sûr, Georges Lucas va tourner les épisodes 1 à 3 de *Star Wars*, c'est à dire l'histoire qui précède La Guerre des Etoiles. Certains ont avancé la date de 1997, pour l'anniversaire de la sortie du premier film mais Georges Lucas n'a rien confirmé si ce n'est que la production aura lieu durant les cinq prochaines années (!).
Une chose est sûre : les effets spéciaux profiteront de toute l'expérience acquise sur *T2* et *Jurassic Park* (avec des créatures 3D hyper-réalistes).
Plus proche dans le temps, Red Tails est le prochain film de Lucas. Il conte les aventures d'aviateurs noirs de la Seconde Guerre mondiale qui durent lutter pour avoir le droit de devenir pilotes. Ils prirent leur revanche en devenant l'un des meilleurs escadrons du monde : les *Tuskegee Airmen* (qui accomplirent plus de 1 500 missions sans jamais perdre un seul appareil).
Georges Lucas consacre aussi une grande partie de son temps à la production de la série TV Young Indy (Indiana Jones jeune) et à la mise en place d'un autre film Radio Land Murder.
Enfin, il travaille avec des ingénieurs et des professeurs à la création de l'école du futur où la technologie se mettrait au service des étudiants. Une grande idée, non ?

DdM

INTERVIEW JACK SORENSEN

Tilt : Bonjour, Jack. Quel est vôtre rôle chez LucasArts ?
Jack Sorensen : Actuellement, je pense qu'on pourrait me définir comme «Acting General Manager«, c'est-à-dire que je coordonne l'ensemble du travail chez LucasArts.
A ce propos, comment la société est-elle organisée ?
LucasArts Entertainment Company développe et édite des jeux et des éducatifs sur micro, CD-ROM, consoles de jeu et machines multimédia. Lucas Digital Services (qui comprend ILM et Skywalker Sound) crée des effets visuels et de la post-production audio pour le cinéma. Lucasfilm Ltd., enfin, regroupe les films et les téléfilms de Georges Lucas, ainsi que le label THX et toutes les licences (jouets, livres, etc.)
Quelles seront les grandes orientations de LucasArts sur micro dans le futur ?
Pour l'instant, nous nous consacrons essentiellement au PC. Notre machine de base est actuellement le PC 386 à 33Mhz, ce qui permet des jeux de grande qualité. Nous nous intéressons de plus en plus au support CD-ROM (cf. Rebel Assault) en tant que moyen de stockage pour améliorer nos jeux. Dans un an, je pense que le 486 sera devenu la base. Quant au CD-



ROM, il devrait supplanter la disquette vers 1995. Mais, chez LucasArts, nous ne visons pas la haute technologie pour la haute technologie. Nous voulons faire des bons jeux sur la plate-forme la plus forte et la plus répandue. X-Wing, par exemple, marche très bien sur un 386 alors que Strike Commander a besoin d'un 486.
Que pensez-vous des autres machines : Amiga, Mac, 3DO ?
Aux USA, l'Amiga a terminé sa carrière. Par contre, le Mac est une bonne machine. Mais ici, la plupart des Mac sont noir & blanc, ce qui diminue la qualité graphique de nos produits. Cependant, je pense que d'ici 12 à 24 mois, le parc du Mac sera suffisament développé pour devenir vraiment intéressant. Quant à la 3DO, nous attendons de voir ce que ça va donner...
Quelle est votre politique pour les traductions ?
Les textes de nos jeux d'aventure seront systématiquement traduits. Pour les «talkies» (les CD-ROM avec voix digit), il faudra compter un minimum de trois mois pour les traductions. Selon les produits, on aura ou bien les sous-titre ou bien les voix en français.
Merci Jack et toutes nos salutations à Georges Lucas !

THX HOME THEATRE : LE SON CINE A LA MAISON !

Vous avez sans doute tous entendu parler du procédé THX de Lucasfilm qui équipe plusieurs salles de cinéma en France. Avec THX, le son vous enveloppe d'une manière telle que vous avez l'impression d'être à l'intérieur du film. Et bien aujourd'hui, Lucas a adapté le THX aux conditions domestique pour vous offrir le son THX dans votre living-room ! L'équipement se compose d'un lecteur de LD (classique ou THX), d'un «transcodeur» THX qui se charge d'envoyer le son aux amplis adéquats (gauche, droite, central et surround). Pour obtenir le vrai THX des salles de cinéma, il faudra évidemment lire des CD THX mais le transcodeur est capable de gérer et «d'améliorer» le son dolby, stéréo ou même mono. Vivement que ce système se démocratise pour qu'on puisse jouer à *Tie-Fighter* sur un équipement THX !

LOST IN TIME

LE NOUVEAU FILM INTERACTIF DE COKTEL VISION

Découvrez une aventure mystérieuse où vous jouez le rôle de Doralice, héroïne intrépide impliquée dans une folle histoire, l'obligeant à voyager à travers le temps pour découvrir son propre passé...







- Une nouvelle technologie : le Film d'Aventure Interactif
- Full motion video
- Des déplacements libres dans des images de synthèse en 3D précalculée
- Des séquences vidéo intégrées dans chaque écran
- Près de 20 MB de graphismes spectaculaires en 256 couleurs
- Un suspense qui vous tient en haleine
- Une progression non linéaire
- Une ergonomie simple et efficace
- Des dialogues avec une dizaine de personnages.



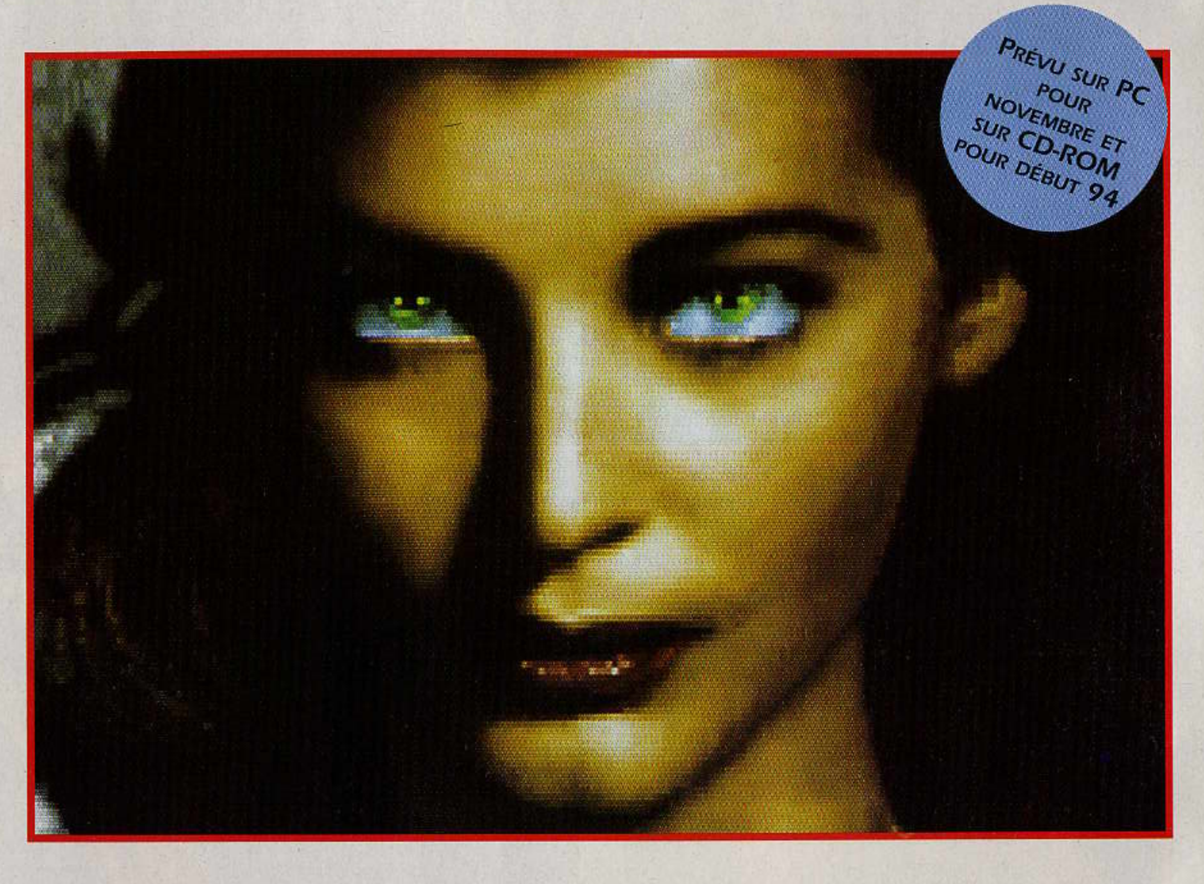
COKTEL VISION
5, rue J.Braconnier
92366 MEUDON-LA-FORET Cedex
Tél. : (33-1) 46 30 99 57

LOST IN TIME : Jeu disponible en 2 épisodes sur : IBM PC & Compatibles (disquettes) sur CD ROM IBM PC et Compatibles. Prochainement sur CDI

JAGGED ALLIANCE
SIR-TECH FAIT PEAU NEUVE

PC PC CD-ROM

ON NE CONNAISSAIT DE SIR-TECH QUE LA CELEBRISSIME SERIE DES* WIZARDRY *(DONT ON ATTEND TOUJOURS LE SEPTIEME VOLET EN FRANCE) ET* BLADE OF DESTINY, *LE JEU DE ROLE ALLEMAND. MAIS VOILA QU'IL SE LANCE DANS UN NOUVEAU TYPE DE JEU AVEC* JAGGED ALLIANCE, *UN SOFT D'ACTION STRATÉGIQUE ASSEZ ÉTONNANT.



PRÉVU SUR PC POUR NOVEMBRE ET SUR CD-ROM POUR DÉBUT 94

UN JEU D'ACTION-STRATEGIE AU SCÉNARIO ORIGINAL

Sur l'île de Metavira, autrefois site d'expériences nucléaires, les chercheurs Brenda et Jack Richards ont réussi à mettre au point un vaccin contre une terrible maladie infantile. Le principal composant du vaccin provient d'un arbre mutant extrêmement rare que les Richards cherchent à faire se reproduire. Attiré par l'appât du gain, Lucas Santino, un scientifique raté, prend le contrôle de l'île afin de s'assurer le monopole des arbres, des pousses et donc du vaccin... Pour se libérer de ce joug, les Richards vont faire appel à vous, aventurier émérite bien implanté dans le milieu des mercenaires (vous êtes abonné ad Viêt nam eternam à Soldier of Fortune).

Pour accomplir votre mission, vous allez devoir engager jusqu'à huit mercenaires, choisis parmi la cinquantaine de professionnels que vous trouverez dans le «catalogue» de l'AIM (une agence de vente de mercenaires par correspondance !). Chaque mercenaire a sa personnalité, ses spécialités, et ses propres tarifs ! Les personnages réagissent d'une manière intelligente à votre façon de traiter les affaires. Ainsi si vous vous faites une réputation de mauvais payeur ou de mauvais coucheur, vous aurez de plus en plus de mal a recruter de bons éléments. Faut dire que les mercenaires sont des êtres d'une extrême sensibilité...

Sur le terrain, vous veillerez à la cohésion du groupe et coordonnerez les actions de chacun. Vous devrez commencer par mettre au point votre stratégie : par exemple faire un raid sur le Q.G de Santino, regagner le contrôle de l'île mètre par mètre en protegeant vos arrières, ou bien foncer tout droit pour reprendre le plus vite possible le maximum de terrain. Rien ne vous empêche d'envoyer seulement une partie de l'équipe à l'assaut tandis que les autres réparent l'équipement et les véhicules ou assurent vos arrières en protégeant les arbres que vous avez récupérés.

Les phases d'action se déroulent en temps réel, le terrain et les personnages étant représentés grâce à une vue du dessus en 3D isométrique. Vous pourrez diriger n'importe quel personnage à tout moment (ceux que vous laisserez seuls seront contrôlés par l'ordinateur). Selon l'objectif que vous vous serez fixé, vous devrez poser des pièges, détruire des ponts ou des batiments, ou attaquer les centres de commandement ennemis pour obtenir de précieuses informations.

Cet habile mélange de jeu de rôle et de stratégie sera entrecoupé de séquences intermédiaires spectaculaires et bénéficiera d'excellents bruitages (avec notamment des voix digitalisées). Si *Jagged Alliance* est aussi passionnant et complexe qu'il en a l'air, il pourrait bien devenir le digne successeur de l'inoubliable *Midwinter* !

Dogue de Mauve
et Marc Lacombe

DES PERSONNAGES QUI REAGISSE

STAR TRAIL UN FUTUR GRAND DU JEU DE ROLES

Durant notre séjour chez Sir-Tech, nous avons pu voir les premières images et animations de *Star Trail*, la suite de *Blade of Destiny*. Toujours basé sur les règles de L'Œil noir, le jeu de rôle germanique, *Star Trail* reprend le système de base de *Blade of Destiny*... en l'améliorant considérablement ! Il faudra attendre encore un peu avant de pouvoir vous en montrer quelques images mais ce que nous avons vu laissent à penser que *Star Trail* se placera parmi les grands jeux de rôles de l'année prochaine.

INTERVIEW

MOHANNED MANSOUR

Tilt : Salut Mohanned. Tu es, avec Ian Currie et Shaun Lyng, l'un des auteurs de Jagged Alliance.

Ned : Oui. Je suis le directeur artistique de Jagged Alliance... En fait, ce titre pompeux signifie que je m'occupe des graphismes : design des fenêtres, des décors, des personnages et objets en 3D... Ian est le designer et le programmeur du jeu. Shaun est l'écrivain et le co-designer.

Sur quels autres jeux as-tu travaillé auparavant ?

Eh bien, Jagged Alliance est mon premier jeu. Lorsque j'ai appris que Ian cherchait un graphiste, je me suis proposé... et j'ai été accepté.

Comment travailles-tu et avec quels outils ?

Habitant à Montreal, je suis un peu éloigné des autres membres de l'équipe. Nous passons donc beaucoup de temps au téléphone ou sur modem. Je dessine tout avec Deluxe Paint sur PC et je réalise les animations sur Animator Pro. En général, je ne fais pas de croquis sur papier, je fais tout directement à l'écran, même si ça prend parfois plus de temps.

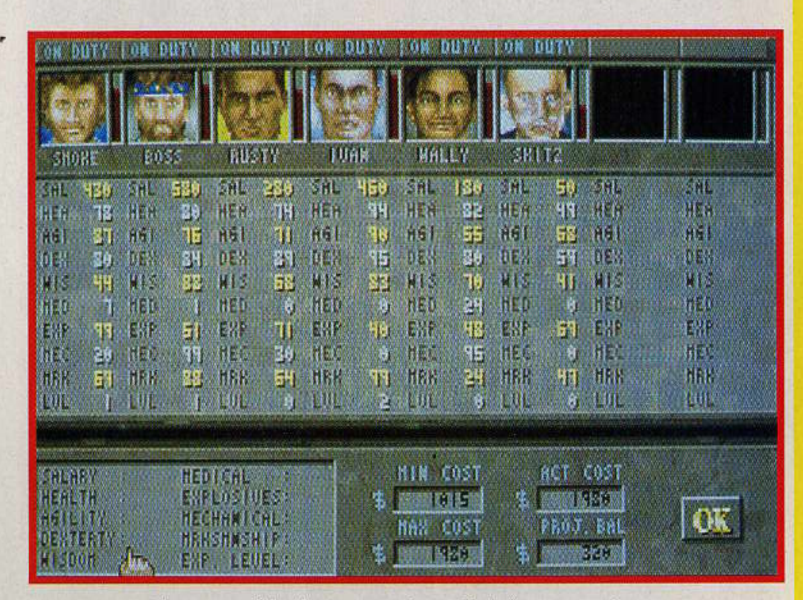
Quelle partie de ton travail préfères-tu ?

Euh... J'aime beaucoup réalisés des animations et faire des modelages en 3D. Mais, de toute façon, j'adore dessiner.

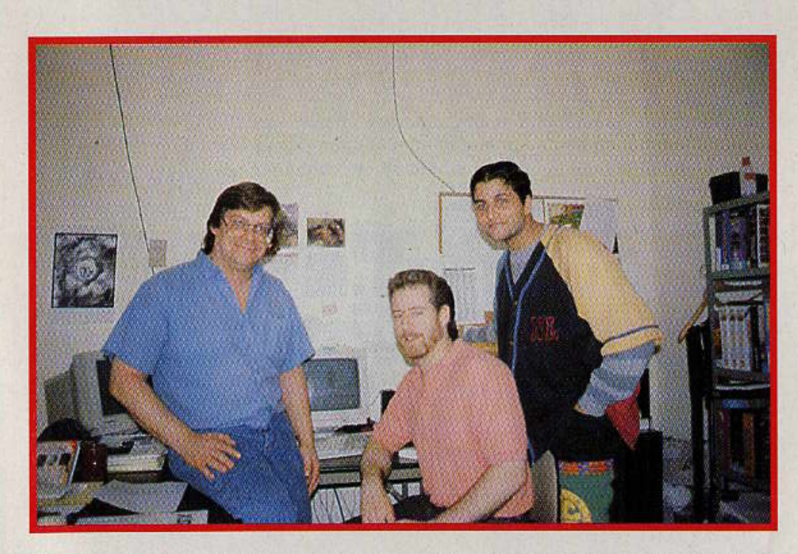
D'après toi, qu'est-ce-qui différencie Jagged Alliance des autres jeux du genre ?

Je pense que Ian a fait une super gestion des personnages qui donnent vraiment l'impression d'être intelligent et de réagir logiquement à toutes les actions du joueur. A part ça, les combats, traités sur le mode «action» sont assez différent de ce qui s'est fait jusque là.

Merci Ned et à bonne chance pour la suite !



Il est possible de recruter jusqu'à huit mercenaires. Mais attention, il faudra les payer chaque jour et leurs honoraires sont d'autant plus élevés qu'ils sont qualifiés.



L'équipe de Jagged Alliance (de gauche à droite) : Shaun Lyng, Ian Currie et Mohanned Mansour.



Lors d'un combat, vous pouvez donner des directives à vos hommes mais aussi diriger complètement l'un d'entre eux. A noter que les ennemis n'apparaissent à l'écran que s'ils sont dans votre champ de vision. Dur !

IT INTELLIGEMENT A VOS ACTIONS

INTERVIEW

ROBERT SIROTEK



Robert Sirotek, ou la preuve que l'on peut être vice-président de Sir-Tech et garder l'âme d'un joueur.

Tilt : Bonjour Robert. Vous êtes le vice-président de Sir-Tech qui a lancé le célèbre *Wizardry* en 1979. Aujourd'hui, *Wizardry* en est à son septième volet. Quel est le secret d'une telle longévité ?

Robert Sirotek : C'est vrai, Wizardry *est, derrière* Ultima *et* Flight Simulator, *la plus longue saga microludique. Nous avons été les premiers à introduire la perspective 3D subjective (vue par les yeux des personnages) dans les jeux de rôles. Et, dans chaque épisode, nous avons essayé d'améliorer l'interface et le scénario.*

Par contre, la partie graphique a toujours été un peu pauvre.

C'est vrai. Jusqu'à Bane of the Cosmic Force (Wizardry VI), Wizardry *n'a jamais été célèbre pour ses graphismes. C'est une preuve supplémentaire que la qualité de l'histoire a su porter* Wizardry *tandis que nombre de nos concurrents basent tout sur des graphismes classieux sans aucune solidité derrière.*

Développez-vous de nouvelles technologie ? Un scrolling 3D à la *Underworld* ?

Nous avons des nouvelles technologies pour *Wizardry* mais je ne peux pas en dire plus car tout cela n'en est qu'au stade d'experimentation. Nous avons fait des essais de scrolling 3D mais je ne peux pas dire à l'heure actuelle si nous l'utiliserons.

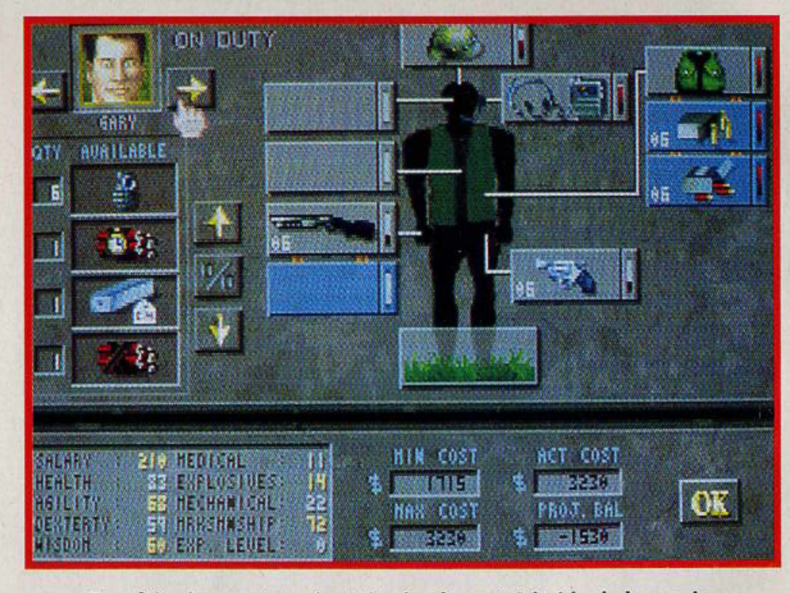
Que pensez-vous de la technologie CD ?

Même si le CD est un moyen de stockage et pas une amélioration des capacités de la machine, même si les temps d'accès sont encore lents, Sir-Tech est très interessé par le CD-ROM. *Aujourd'hui, les jeux sur disquettes sont trop gros et prennent trop de place sur les disque dur. Avec le* CD-ROM, *l'espace requis sur le dur pourrait être fortement réduit.*

L'an 2 000, c'est demain. Comment seront, d'après vous, les micros dans une dizaine d'années ?

En l'an 2000, la vitesse des processeurs sera certainement multipliée par 100. Les images seront sûrement en vraie 3D. Déjà, les démonstrations qu'a fait Trip Hawkins de la 3DO sont très impressionnantes et je pense sincèrement que c'est le début d'une nouvelle ère graphique. On attend aussi beaucoup parler de réalité virtuelle mais tant qu'il faudra parter tout cet équipement sur le dos, je ne pense pas que la réalité virtuelle devienne populaire.

Merci Robert de nous avoir reçu et à très bientôt pour découvrir avec vous les prochains jeux de Sir-Tech.



Tout l'équipement se gère très simplement à l'aide de la souris, un peu à la manière de The Legacy. Une originalité : il est possible de combiner des objets pour en créer un autre. Exemple : alcool + bouteille + chiffon = coktail molotov).



Les séquences d'intro ont été réalisées en 3D par Ned. Vous survolez l'île en hélicoptère et le paysage est encore plus réaliste que dans Comanche.

MicroProse

vous presénte

Return of the Phantom

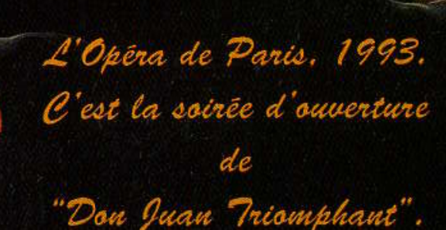
Une adventure de l'inspecteur Raoul Montand



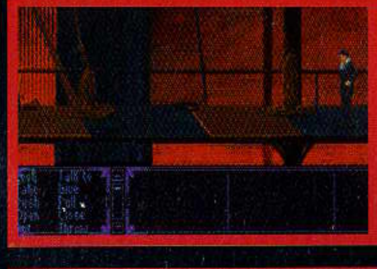
Une silhouette masquée rôde dans les coins sombres de l'Opéra de Paris...

L'Inspecteur Raoul Montand mène l'enquête sur un mystère vieux de cent ans et fouille les secrets du théâtre légendaire.

Confronté à de nombreux pièges, labyrinthes et pièces secrètes créés par l'esprit tordu du Fantôme, le détective doit faire preuve de déduction et interroger de nombreux personnages.









Le lustre de cristal s'écrase sur le public, faisant plusieurs victimes. Vous êtes Raoul Montand, célèbre détective de la Sûreté et vous êtes chargé d'enquêter sur la répétition du triste crime commis par le Fantôme de l'Opéra il y a longtemps.

Recherche, déduction et grand suspense sont au rendez-vous avec Return of the Phantom de MicroProse. Disponible sur compatibles IBM PC.

POUR PLUS D'INFORMATION, 3615 MICROPROSE





OCEAN

Les grands jeux de la

OCEAN DEBORDE DE PROJETS ET D'ENERGIE... LA CELEBRE FIRME NE PREPARE PAS QUE JURASSIC PARK... EPIC 2 ET TFX, *LES DEUX PROCHAINS PRODUITS DE D.I.D., LEUR FIDELE COMPLICE, VONT EGALEMENT DEFERLER SUR NOS MICROS;* AINSI QUE PUSH OVER 2, BURNING RUBBER *ET* OM SUPER FOOTBALL. *JACQUES EST ALLÉ, POUR VOUS, A LA PECHE AU GROS DANS LEURS LOCAUX AFIN DE VOUS DONNER LES TOUTES DERNIERES INFOS SUR CES* TILT D'OR *EN PUISSANCE. PRET POUR UNE PLONGEE DANS LE FUTUR ?*

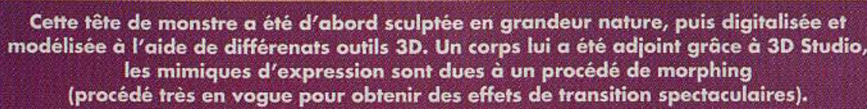
PRÉVU SUR PC ET A1200 DÉBUT NOVEMBRE

EPIC 2
The Odyssey Continue

PC
A1200







Cette tête de monstre a été d'abord sculptée en grandeur nature, puis digitalisée et modélisée à l'aide de différenats outils 3D. Un corps lui a été adjoint grâce à 3D Studio, les mimiques d'expression sont dues à un procédé de morphing (procédé très en vogue pour obtenir des effets de transition spectaculaires).

LE SOUCI DU DÉTAIL DANS EPIC 2

Epic 2 ne se contente pas d'offrir une animation 3D temps réel exceptionnelle et des scènes de coupe animées ultra réalistes grâce aux différents procédés 3D appliqués. La précision est de rigueur à tous les niveaux. Ainsi vos tirs ont des effets variés selon l'objectif. Les constructions vont exploser, en partie ou en totalité et noircir sous le souffle. Mais le sol lui-même n'est pas insensible et vous pourrez «admirer» les cratères produits par vos missiles sur le sol. Plus fort encore : vous pouvez quitter les lieux et y revenir, les impacts terrestres de vos tirs s'y trouvent toujours ! Même les effets «atmosphériques» sont rendus, les paysages lointains se perdant dans une sorte de brume légère.Les trajectoires des aliens dans les champs d'astéroïdes sont aussi soigneusement planifiées. Un «tunnel» fictif est ainsi constitué, serpentant entre les astéroïdes et les frôlant sans cesse. Combinée aux mouvements propres des vaisseaux, cette technique produit des animations que ne dénierait pas Georges Lucas.

EPIC : UNE DES PLUS IMPRESSIONNANTES

-D.I.D.

rentrée

Dossier réalisé par Jacques Harbonn

Oui, Digital Image Design, l'équipe de programmeurs qui a déjà réalisé *Epic* pour Océan s'apprête à lui donner une suite. Le scénario reprend le principe de la saga de la Guerre des Etoiles, les humains luttant ici contre une race d'aliens.

Contrairement au premier volet, *Epic 2* vous laisse une grande liberté de décisions (en apparence tout au moins, comme vous allez le voir !). A chaque phase du jeu, l'empereur des humains expose la situation dans cette guerre totale qui oppose les humains aux extra terrestres sur de nombreux fronts. Il vous indique le système planétaire où se déroule la bataille la plus chaude. Libre à vous, ensuite, de vous y rendre de toute urgence ou de jouer les touristes en visitant la galaxie. Dans ce dernier cas, il y aura fort à parier que les choses tourneront mal pour vos concitoyens. Mais, même si vous jouez les patriotes, prêt à vous sacrifier pour aider vos semblables, il vous faudra tout de même découvrir la bonne planète dans le bon système et surtout réussir la mission.

Ces missions sont d'une grande diversité et vous conduisent dans des lieux fort différents. Certaines se situent en plein espace intersidéral. D'autres vous conduisent au milieu de champs d'astéroïdes (pas de bêtes boules rondes, mais de «vrais» astéroïdes, à la surface grêlée de cratères), où il faudra vous frayer un chemin, poursuivi par des adversaires qui font d'ailleurs preuve, d'une maîtrise parfaite du pilotage. Nous avons pu assister ainsi à la création des trajectoires, étudiées pour frôler en permanence la surface des astéroïdes. Voilà une phase qui s'annonce difficile, car il ne faudra pas faire la moindre erreur de pilotage, même au plus fort de l'ardeur des combats. D'autres missions se déroulent à la surface des planètes.

Chacune de ces planètes jouit d'une ambiance propre, donnée par sa tonalité colorée. La luminosité n'est d'ailleurs pas constante sur toute la surface, une partie étant éclairée par le soleil et l'autre restant dans la nuit. Ces effets de lumière sont fantastiques. On passe d'une zone à l'autre par une transition douce très naturelle. Sur la face obscure, le repérage reste possible grâce aux multiples lumières qui balisent les routes et les bâtiments. **Graphiquement, l'effet est saisissant. La richesse du monde 3D laisse loin derrière celle d'*Epic*, pourtant d'un bon niveau.** Les graphistes ont fait preuve d'un réel effort d'imagination pour conce-



Les principales personnalités de D.I.D : A gauche, Shaun Hollywood et à droite Martin Kenwright, dont vous découvrirez les interviews dans ces pages.

PRONOSTICS

DOGUE DE MAUVE
Au fil de leurs réalisations successives, les concepteurs de D.I.D. ont acquis une expérience toujours plus pointue de la 3D. Ils donnent ici leur pleine mesure. Epic 2 ne décevra pas !



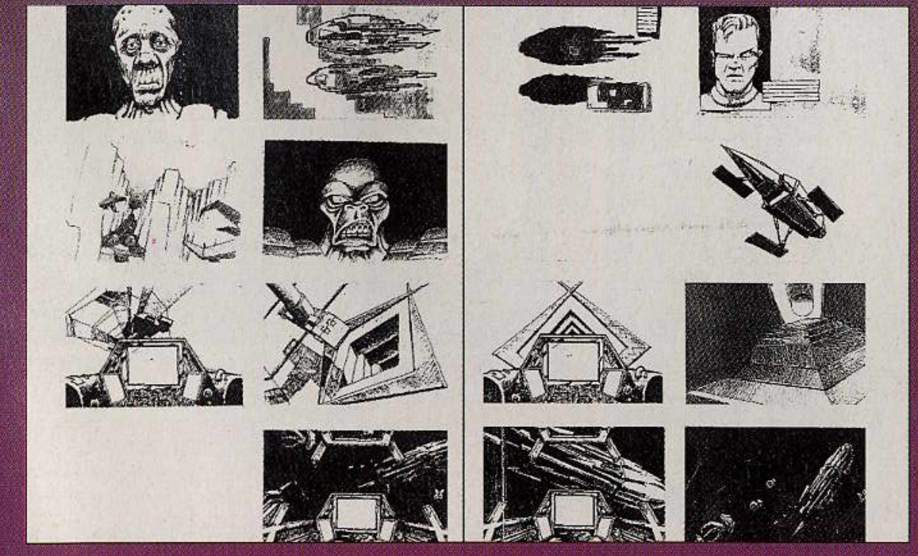
PIOTR KOROLEV
D'accord, Epic II est bien, mais, à tout prendre, je préfère nettement TFX qui s'annonce vraiment comme un événement.



JACQUES HARBONN
En dépit de ses défauts, j'avais beaucoup aimé Epic. Tout ce que j'ai vu sur ce second volet laisse présager d'un jeu absolument génial, qui pourra se mesurer sans honte à WC2 et X-Wing.



C'est à partir de ces planches de dessin représentant les étapes importantes du scénario qu'Epic II a été conçu puis réalisé.



ANIMATIONS 3D TEMPS REEL DU MOMENT

INTERVIEW

SHAUN HOLLYWOOD

Tilt : Bonjour, Shaun. Tu es l'un des concepteurs-graphistes d'*Epic 2*. Peux-tu nous parler de la genèse de ce jeu ?

Shaun : Pour la suite d'Epic, nous avons voulu corriger les lacunes du premier épisode. Avant de commencer le moindre travail de programmation, nous avons établi un story-board, détaillant les différentes phases du jeu et envisageant les différentes fins en fonction des évènements précédents.

Vous avez réussi une 3D temps réel encore plus performante que celle d'*Epic*. Comment avez-vous fait ?

Epic avait été conçu pour des 16-32 bits (Atari ST et Amiga). La version PC était prévue pour des 286 et se montrait même un peu trop rapide sur des PC puissants. Nous avons tiré parti de la puissance supérieure des PC actuels (mémoire étendue, mode protégé du 386) pour aller plus loin.

Quels «outils» avez-vous utilisés pour les scènes de coupe ?

Certains visages d'aliens ont d'abord été «sculptés» en taille réel. Ils ont été ensuite digitalisés, puis modélisés à l'aide d'un utilitaire maison et de 3D Studio. Nous avons utilisé aussi 3D Studio pour calculer toutes les images 3D des animations intermédiaires, en conjonction avec Animate Pro et Deluxe Paint II pour les graphismes et les animations bitmap. Les mimiques des visages ont été créées à l'aide d'un utilitaire de morphing.

Et pour les vaisseaux et les éléments 3D du monde ?

Là encore, nous avons mis à profit notre utilitaire maison 3D et 3D Studio, qui se complètent l'un l'autre. Pour les vaisseaux, nous avons joué sur les tailles (certains vaisseaux sont gigantesques) et sur les formes, en essayant de trouver des idées originales.

Merci Shaun pour ton accueil et à bientôt.

voir les multiples vaisseaux ennemis. L'animation est exceptionnelle de fluidité. Contrairement au premier volet, votre vaisseau se déplace réellement dans les trois plans, autorisant donc looping et autres virages en «S». Les dernières missions vous conduiront tout droit dans les entrailles d'un vaisseau-mère. Vous devrez y piloter votre engin à travers un réseau de tunnels aux embranchements multiples, avec des iris et des portes qui s'ouvrent et se ferment sur votre passage.

A coté de ces scènes d'action, le scénario fait la part belle aux scènes intermédiaires, qui présentent l'histoire et ses rebondissements. La 3D est toujours de rigueur, mais ces scènes usent cette fois d'une 3D pré-calculée, autorisant un luxe de détails impossible en temps réel.

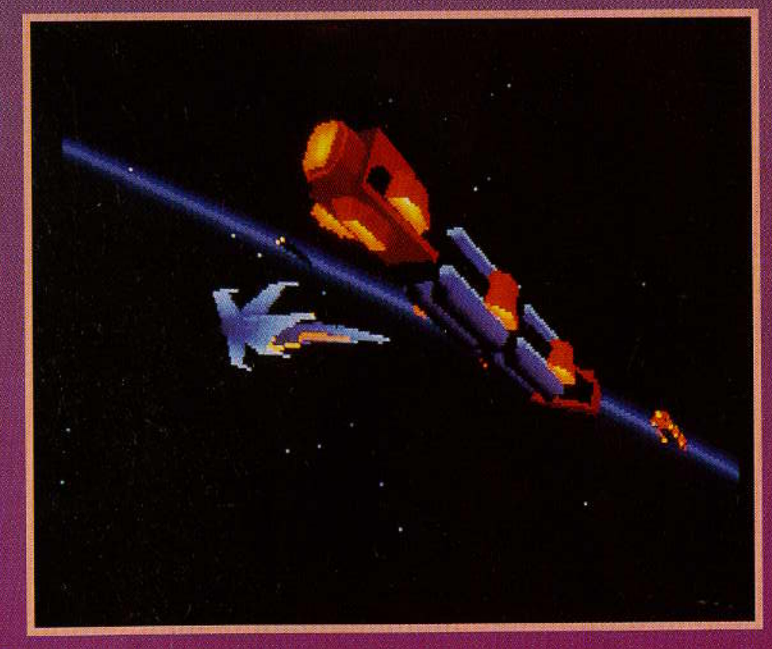
Le jeu complet comprendra jusqu'à 80 missions, assurant ainsi une durée de vie qui sera sans commune mesure avec le premier volet.



Les effets de nuit sont spectaculaires, et sont encore rehaussés par les balises lumineuses qui longent les routes et les constructions.



Chaque planète dispose de sa propre tonalité lumineuse. On peut tourner la tête dans le cockpit pour observer tout ce qui se passe au dehors.

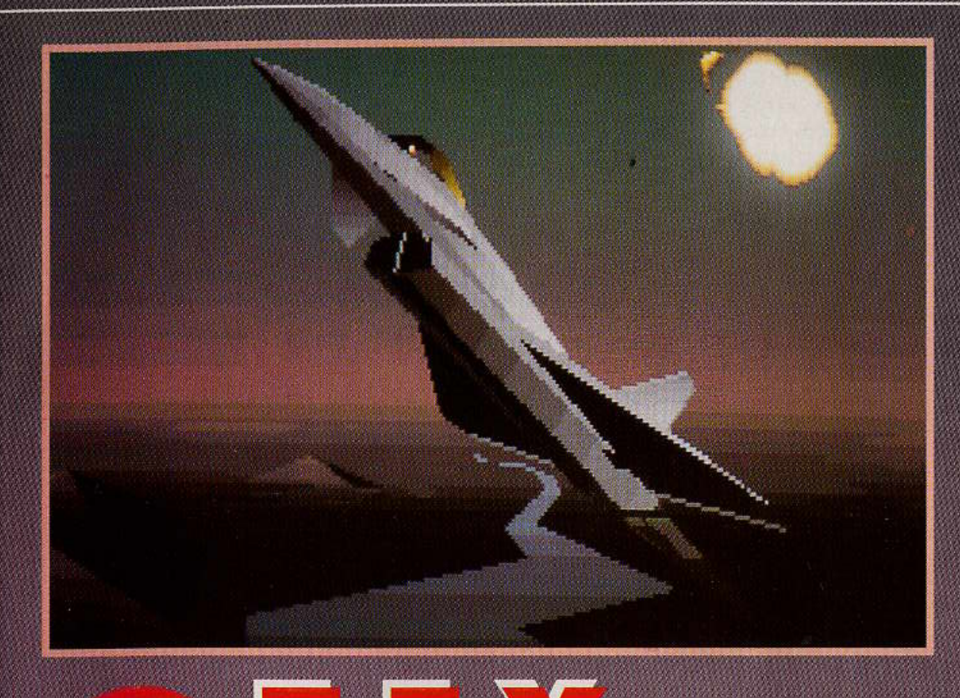


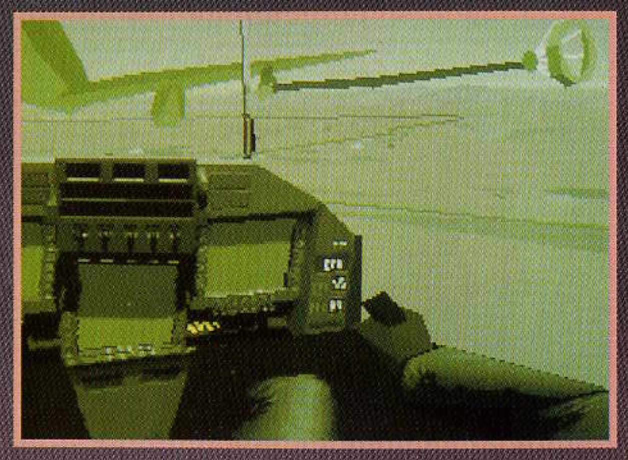


Voici le visage du héros, retravaillé sous différents angles savec Deluxe Paint.

En dépit de la richesse stupéfiante du monde 3D, l'animation reste un modèle de fluidité. Les vues multiples (externe en particulier) sont un autre plus.

EPIC : L'AVENTURE GALACTIQUE





La nuit, les lunettes infrarouges vous permettront de mieux distinguer les détails. La couleur verte n'est pas une erreur mais bien l'impression que l'on a en utilisant de telles lunettes.

Certaines structures, comme ce pont, sont immuables d'une partie sur l'autre. Admirez le rendu de la nuit, obscure et lumineuse tout à la fois.

Prévu sur PC fin septembre, plus tard sur A1200

T.F.X
Tactical Fighter Experiment

PC A1200

TFX est un simulateur de vol qui vous place aux commandes de trois avions différents : un F-22, un F-117A Stealth Fighter et un avion expérimental aux caractéristiques encore plus étonnantes. En tant que pilote d'élite, vous pourrez participer à plus de 200 missions variées à travers le monde. Certains points sont communs à *TFX* et *Epic 2*, ce qui n'a rien de surprenant, une partie des outils de développement et des développeurs étant les mêmes. Ainsi les évolutions 3D temps réel sont fluides et rapides et s'effectuent dans un environnement d'une grande richesse.
On retrouve les alternances de jour-nuit, les effets «atmosphériques» (brouillard, fumée) et les cratères produits par les missiles en atteignant le sol, ou encore comme les scènes intermédiaires en animations 3D pré-calculées et morphing.
Vues multiples, zooming, caméra externe à placement variable sont aussi de la partie. On peut ainsi, tout comme dans *Dogfight*, combiner de nombreux mouvements simultanés (avion, caméra, zoom) sans que l'animation ne s'en ressente. Signalons encore un réglage de difficulté, influant sur la précision de la simulation, pour contenter tout le monde.
Plus que quelques semaines avant de pouvoir tâter de ce simulateur, qui risque de faire trembler *Strike Commander*.

Le monde 3D est d'une richesse incroyable. Difficile d'admettre que tout tient sur 1 Mo !

PRONOSTICS



PIOTR KOROLEV
D'après ses auteurs, le modèle de simulation de TFX devrait être d'une grande fidélité, tout en restant à la portée de tous. Si c'est bien le cas, TFX rentrera au Panthéon des meilleurs simulateurs.





DOGUE DE MAUVE
L'équipe de D.I.D. n'a jamais déçu en ce qui concerne la 3D. Ce simulateur, grâce à ses niveaux variables et ses nouveautés originales, devrait satisfaire tout le monde.



JACQUES HARBONN
Si le thème d'Epic 2 me séduit mieux, j'avoue que les incroyables techniques mises à profit dans TFX (3D temps réel, dogfight intelligent, monde ultra réaliste) risquent de me faire craquer.

T.F.X : UN SIMULATEUR ACCESSIBLE A TOUS

INTERVIEW

MARTIN KENWRIGHT

Tilt : Bonjour Martin. Tu es le fondateur et le directeur de D.I.D. Ainsi que le chef de projet d'*Epic 2* et *TFX*. Peux-tu nous parler de ces deux projets ?

Martin : D.I.D. a été fondée en 1989. Notre premier produit, distribué par Océan avec lequel nous avons reconduit notre accord commercial (les bruitages et musiques d'Epic 2 et TFX sont d'ailleurs conçues chez Océan), a été F 29 Retaliator, suivi de Robocop 3 et d'Epic. J'ai pour ma part participé à la conception de Falcon.

Tous vos titres sont basés sur la 3D, dont vous êtes devenus de grands spécialistes. Quelle est votre méthode de travail ?

Pour TFX, j'ai commencé par dessiner sous Deluxe Paint II des écrans de jeu compatibles avec un jeu 3D. Ces écrans ont servi de base de travail et nous avons passé ensuite plusieurs mois à mettre au point les différents utilitaires de création indispensables.

Le morphing et la 3D pré-calculée (3D Studio) sont des techniques très gourmandes en temps machine.

Quel est votre équipement ?

Nous disposons de quatre 486 DX66, un DX50, un DX33, un DX25, et plusieurs 386, le tout étant réuni en réseau.

Vous faites un usage pointu des nouvelles techniques de production d'images de synthèse. Allez-vous explorer d'autres domaines ?

Nous resterons dans la 3D, en adaptant, pour commencer, Epic 2 et TFX au support CD.

Quelles seront les améliorations ?

Nous avons d'ores et déjà un grand nombre d'animations 3D Studio qui ne pourront pas être intégrées à la version disquette, faute de place. La version CD-ROM sera donc beaucoup plus développée à ce niveau, ainsi que pour les séquences d'introduction et de fin, la bande sonore et il y aura peut-être même quelques missions supplémentaires.

Et pour l'avenir ?

Après les projets en cours, nous prévoyons un autre logiciel 3D, mais d'un style bien différent. Il se pourrait d'ailleurs que l'on utilise cette fois le mode SVGA, au moins pour les séquences intermédiaires pré-calculées.

Merci encore Martin pour tous ces renseignements.

COMBATS AÉRIENS

TFX a bénéficié d'un éditeur de trajectoires. Ainsi, les figures aériennes les plus complexes ont été fidèlement reproduites. Les concepteurs se sont d'ailleurs basés sur les schémas d'ouvrages de référence du dogfight. Un module d'intelligence artificielle analyse la position respective des deux avions, leur vitesse et leur sens pour choisir la technique disponible, appropriée à l'avion concerné. Cette combinaison assure des combats passionnants d'un réalisme optimal.

LE MONDE EN CARTES

Le monde de *TFX* couvre un million de km^2, qui ont été soigneusement modélisés à partir des vues satellite. On retrouve ainsi la planète en miniature avec les continents et les mers, les plaines et les montagnes, les fleuves, les routes, les voies ferrées... Pour ces trois derniers, il ne s'agit pas d'un phénomène «local», mais bien d'une conception planifiée et il est ainsi possible de suivre un fleuve depuis sa source jusqu'à son embouchure et cela sur des centaines ou des milliers de kilomètres ! Le mode carte dispose d'un zoom d'une amplitude phénoménale, allant depuis la représentation complète du monde en vue aérienne (1 000 x 1 000 km) jusqu'à la vue 3D zoomée d'un lieu particulier où chaque pixel correspond à un mètre ! Les villes et autres constructions combinent 400 éléments 3D différents, avec certains éléments fixés une fois pour toute et d'autres définis lors de l'initialisation du jeu. L'équipe de D.I.D est d'ailleurs parvenue à un autre exploit : faire tenir ce monde dans un petit méga-octet (il en faudrait en théorie beaucoup, beaucoup plus). Interrogé à ce sujet, Martin Kenwright n'a d'ailleurs pas voulu dévoiler son secret, précisant seulement qu'il s'agissait d'une nouvelle technique révolutionnaire. On le croit volontiers !

Un monde d'un million de kilomètres carrés et un tel luxe de détails dans les villes. L'équipe de D.I.D. a fait très très fort !



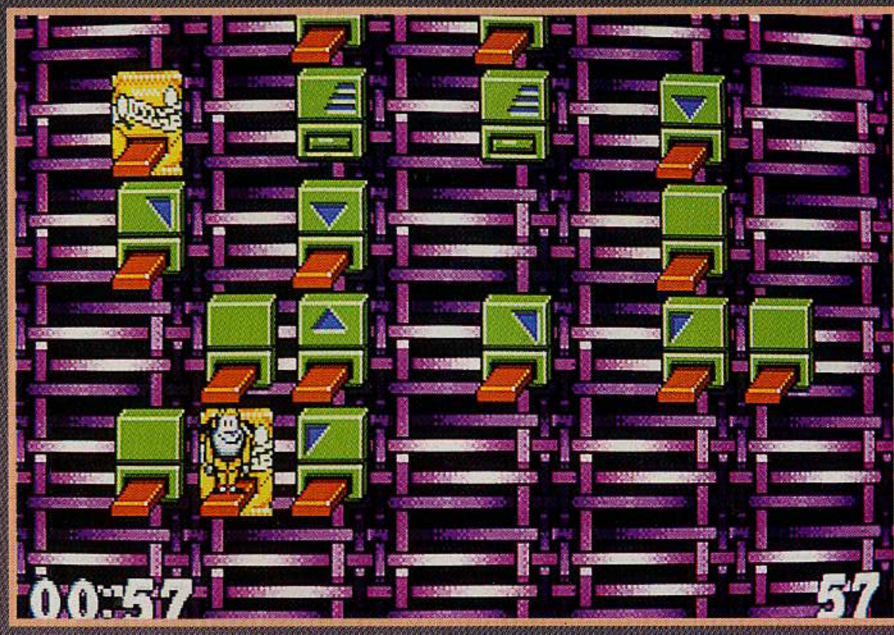
Le porte-parole présente les missions. L'animation de son visage est impressionnante de réalisme grâce à la combinaison de la 3D et du morphing.

T.F.X. : LE MONDE ENTIER EN UN PETIT MEGA !

Prévu pour septembre sur Amiga et PC

PC

Push Over 2
One Step Beyond



Push Over II est aussi prenant que le premier épisode. Pourtant à première vue, rien d'extraordinaire; Des puzzles, encore de puzzles. Allez encore un dernier et j'arrête... jusqu'à demain matin !

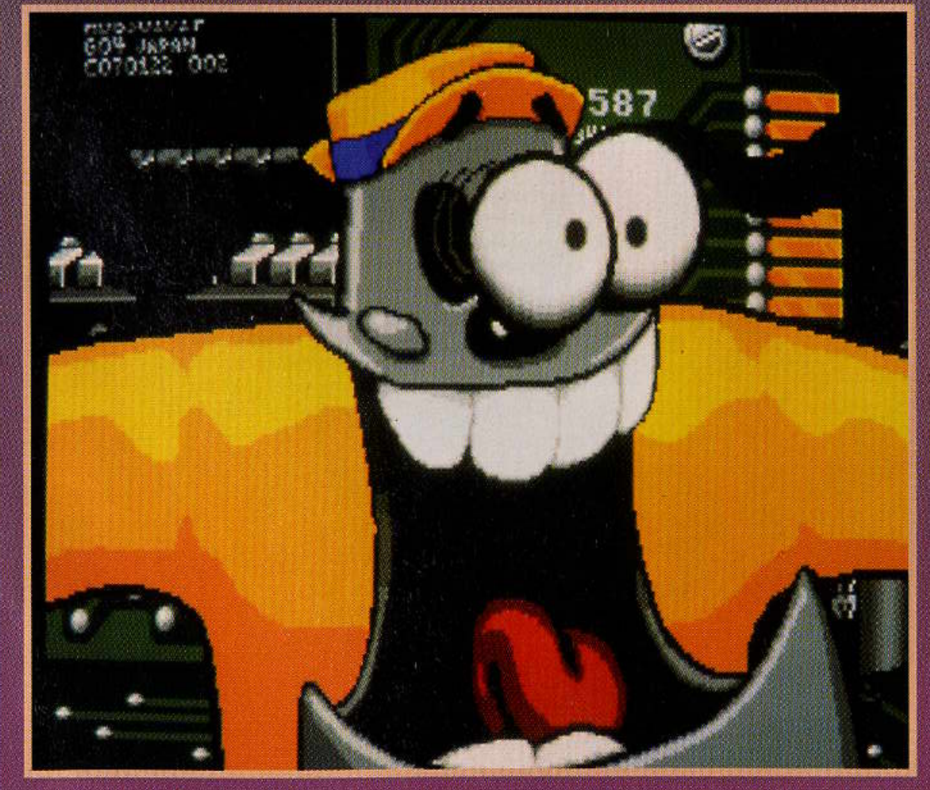
Vous vous souvenez sans doute de l'adorable fourmi de *Push Over*. Vous savez, celle qui avait dû affronter des énigmes complexes pour récupérer le paquet de «Quavers» de son ami le chien. Ce jeu de réflexion original et prenant avait d'ailleurs été élu *Tilt d'Or*. Cette fois, c'est le chien lui-même qui est de la partie. Alors qu'il jouait à *Push Over*, il a été «aspiré» par le jeu vidéo ! Pour sortir de ce monde étrange, il lui faut résoudre une série de tableaux logiques.

Le but est de rejoindre la plate-forme d'arrivée en désactivant toutes les autres plates-formes. Pour cela, notre chien dispose d'une certaine mobilité. Il peut sauter sur les plates-formes voisines à droite ou à gauche, descendre sur celle du dessous, sauter en diagonale vers le haut à droite ou à gauche et utiliser son saut plus puissant pour accéder à des plates-formes plus éloignées latéralement ou en hauteur. Pour réussir, il faut donc trouver la bonne séquence.

Pour compliquer le tout, le temps est compté et certaines plates-formes sont spéciales : saut automatique sur une plate-forme voisine, activation ou désactivation de toute une rangée de plates-formes selon diverses directions, plate-forme «fixe», plate-forme provisoire ou mobile, etc.

La version jouable dont nous disposions nous a permis de mieux appréhender le jeu. On retrouve la présentation très dessin animée et pleine d'humour. Ces animations amusantes se retrouvent d'ailleurs dans le jeu lui-même, dans les mimiques du personnage lorsqu'il tombe ou qu'il s'ennuie. Les énigmes logiques sont intéressantes, la progression de difficulté bien dosée et l'ergonomie d'un bon niveau.

Un véritable dessin animé présente le jeu, avec des séquences et un humour très «cartoon». Ce second épisode met en scène le chien.



PRONOSTICS



MARC MENIER
Push Over avait su me séduire et sa suite semble disposer de tous les atouts pour qu'il en soit de même. Je sens qu'encore une fois, les nuits seront longues, longues...



MORGAN FEROYD
Push Over 2 est un bon petit jeu. Mais il s'adresse à un public restreint, féru de casse-tête. Si toutefois, vous êtes de ceux-là, il devrait vous river devant votre écran jusqu'à extinction du dernier niveau.



JACQUES HARBONN
Enthousiasmé par ce second volet, comme par le premier, je n'ai pas vu le temps passé. Pour un peu, vous n'auriez pas eu d'article !

PUSH OVER : UN PASSIONNANT CASSE-TETE

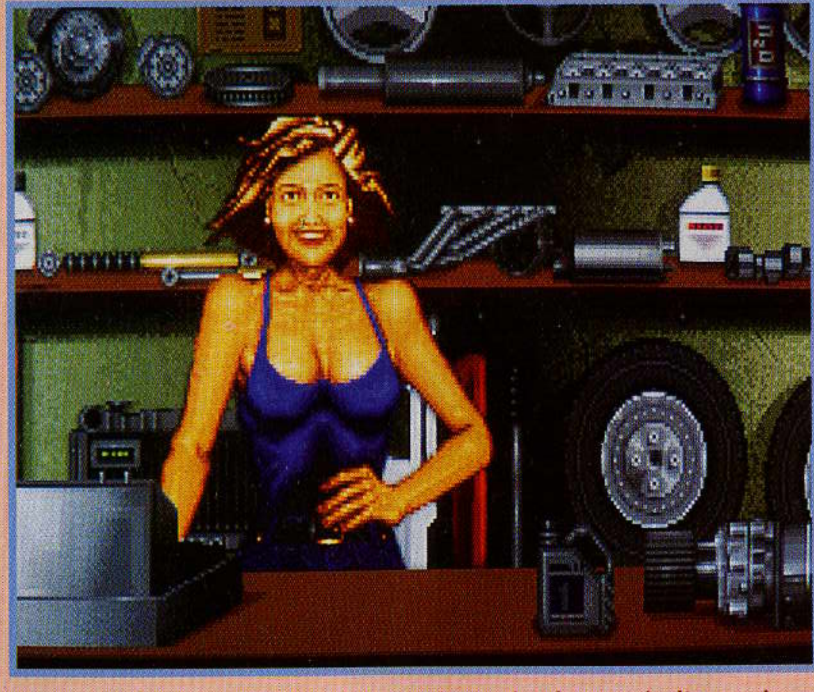
REPORTAGE : OCEAN-DID

BURNING RUBBER

Leur autre jeu est une course de voitures type arcade, avec des circuits variés, la possibilité de choisir son véhicule et de l'améliorer par des équipements complémentaires et de nombreux «hasards» sans compter les multiples embûches tendues par les autres concurrents de cette course.



Burning Rubber est un jeu d'arcade, pas une simulation. Toutefois, il vous faudra conduire vite et bien (attention aux dérapages dans les virages) pour avoir quelques chances de supplanter les autres concurrents.



Une accorte jeune femme à la poitrine généreuse tient le magasin d'accessoires... Grâce à l'argent gagné au fil des courses, vous pourrez améliorer peu à peu votre voiture pour la rendre plus performante : moteur plus puissant, boite plus nerveuse, suspensions modifiées, pneus accrocheurs...



Alors qu'il jouait tranquillement à Push Over sur son ordinateur, tout en se sustentant avec ses fidèles Quavers, notre chien se fait proprement aspirer dans l'écran. Il se retrouve alors dans un monde étrange, encore plus dépaysant que celui de Push Over.
Le but est très simple : faire disparaitre toutes les plates-formes en allant de la case de départ vers celle d'arrivée. Les premiers tableaux sont très simples, mais par la suite les choses se compliquent vraiment. Il faut alors, comme dans Push Over, procéder par la méthode des essais-erreurs. Le temps limité ne vous facilitera pas les choses.

OM SUPER FOOTBALL

Ce jeu a beaucoup avancé depuis la dernière preview. L'animation est fluide et le contrôle semble excellent. Les deux vues, latérale 3D et aérienne verticale, sont une bonne idée, tout comme le mode replay des deux dernières minutes de jeu. A signaler aussi une initiative originale et très pratique : une flèche-girouette sur le joueur qui a le ballon et pointe dans la direction du tir.



La vue latérale donne l'impression d'être sur le terrain, grâce à ses effets 3D.

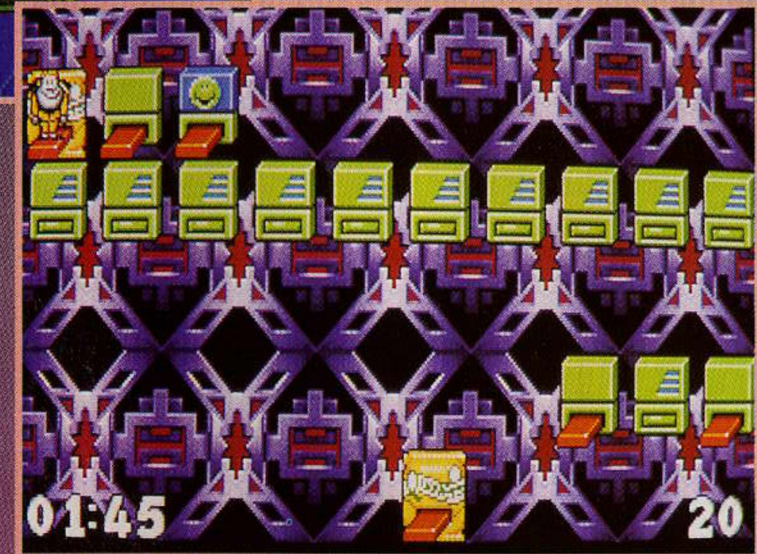
PUSH OVER 2 : HUMOUR ET LOGIQUE POUR





Il faut activer les plates-formes dans le bon ordre (1,2,3) et se méfier des effets des plates-formes spéciales.

Les plates-formes «safe» représentent la sécurité par leur fixité, contrairement aux plates-formes temporaires très dangereuses.





Le double mode de visualisation d'OM Super Football devrait contenter tout le monde. Certains opteront pour la latérale, et d'autres préfèreront la vue aérienne à la Kick Off.

UN COCKTAIL EXPLOSIF







3DO, CD-I, CD-ROM

LA MICRO DU FUTUR EST LA !

LES MICROS REPRENNENT DU POIL DE LA BETE ! VOILA LA BONNE SURPRISE QUI NOUS ATTENDAIT AU CES DE CHICAGO. AVEC DES JEUX PC TOUJOURS PLUS AMBITIEUX, DES TITRES DEVELOPPES SPECIALEMENT SUR CD-ROM... ET L'ARRIVEE EN FORCE DE LA 3DO. DÉCOUVREZ, AVEC NOUS, EN DIRECT DE CHICAGO, LES TOUTES DERNIERES NOUVEAUTÉS DU CES .

DRACULA UNLEASHED



INDY CAR



JAGANNATH



BLOODNET

BLOODNET de Microprose sur PC (novembre)

Quand le gothique façon Dracula rencontre le cyberpunk façon Neuromancien, cela donne *Bloodnet*. Vous y jouez le rôle d'un decker, un homme capable de projeter son esprit dans le monde virtuel de la Matrice, qui est malgré lui devenu un vampire. Il va devoir lutter pour conserver sa volonté, et échapper à ceux qui le pourchassent. Doté d'un scénario original, de graphismes soignés (réalisés avec 3D Studio) et d'une partie jeu de rôle (vous pouvez enrôler jusqu'à six personnages), *Bloodnet* va certainement faire parler de lui à sa sortie. On l'attend !



CIVIL WAR

CIVIL WAR de Microprose sur PC(novembre)

Sid Meier, le créateur de *Civilization*, s'attaque à un nouveau sujet : la guerre de sécession. Si les graphismes que nous avons vus était aussi moyens que ceux de *Civilization*, il y a fort à parier que *Civil War* va devenir d'ici quelques mois un grand classique du jeu de stratégie. Intelligence artificielle, représentation réaliste et détaillée des champs de bataille et difficulté réglable sont quelques-uns de ses atouts.

COMPANIONS OF XANTH de Legend sur PC (septembre)

Legend est une firme reconnu pour la qualité de ses jeux d'aventures. Mais ceux-ci souffrent d'une interface à l'ancienne mode d'autant plus difficile d'accès que ces jeux sont en anglais. *Companions of Xanth*, basé sur la série livresque du même nom, est leur premier jeu d'aventures graphique, avec une interface entre les jeux de

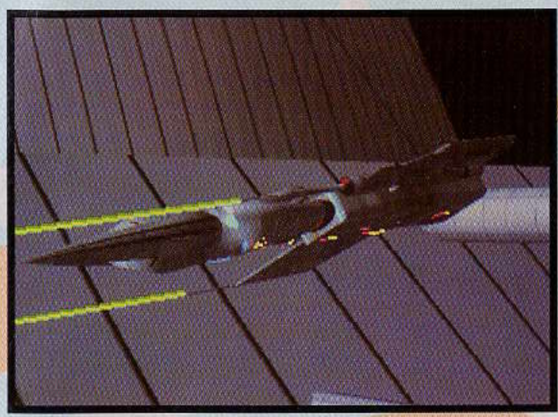


COMPANIONS OF XANTH



FANTASY EMPIRES

LucasArts et Kyrandia. Mais que les passionnés se rassurent, la richesse du jeu reste la même.


DELTA-V

DELTA-V de Bethesda Softworks sur PC (octobre)

Delta-V est un simulateur... de monde virtuel. Vous jouez le rôle d'un Netrunner capable de connecter son cerveau à l'ordinateur. Le jeu se présente comme une sorte de simulation de vol mais dans un monde synthétique. La 3D est rapide et l'action carrément speed. Encore un futur hit de chez Bethesda.

DRACULA UNLEASHED d'Icom sur CD-ROM (octobre)

Encore un jeu sur Dracula ! Oui, mais celui-ci ne s'inspire pas du film de Coppola. L'équipe d'Icom qui a fait appel à des acteurs et des professionnels du cinéma pour créer des scènes entièrement nouvelles et tournées spécifiquement pour ce *CD-ROM* (*PC et Mac*). *Dracula Unleashed* sera-t-il le nouveau *7th Guest* ? Pour le savoir, nous devrons attendre la rentrée.


GOBLIN 3

FANTASY EMPIRES de SSI sur PC (septembre)

Fantasy Empire est un jeu de stratégie mêlé de wargame. A la tête d'un royaume, vous allez tenter de construire un empire dans le monde de Gazeteer tiré de *Dungeons & Dragons*. L'une des originalités est la présence d'un Maître de Donjon à l'écran qui réagit vos actions et vous guide durant le jeu.


FLEET DEFENDER

FLEET DEFENDER de Microprose sur PC (octobre)

Basé sur les routines graphiques de *F15 Strike Eagle III*, *Fleet Defender* est un simulateur de F-14 Tomcat. Comme d'habitude avec Microprose, cette simulation est réaliste et détaillée mais elle devrait aussi être plus facile d'accès que *F-15 III* qui se destinait surtout à un public de spécialistes.

KYRANDIA II

FORGOTTEN CASTLE DE Twin Dolphin/E.A sur PC et PC CD-ROM (septembre)

Parmi les nombreux jeux à la *Underworld* en préparation, *Forgotten Castle* est sans conteste l'un des plus prometteurs.
Doté de décors superbes et de monstres magnifiquement animés, *Forgotten Castle* profite en outre d'une jouabilité très intuitive et d'un environnement ouvert qui permet d'envisager de nombreuses extensions.
La version CD comprendra des musiques CD, des séquences cinématiques et des décors supplémentaires. Un jeu à suivre de très près.

GOBLIN 3 de Cocktel Vision sur PC (novembre)

Goblin, le troisième volet de la série, était bien avancé. Contrairement à la préview que nous avons fait le mois dernier, cette fois nous vous offrons (et sans supplément) des couleurs avec les images du jeu.

INCA 2 DE Coktel VIsion sur PC CD-ROM (novembre)

La suite du célèbre *Inca* ! Cette fois, plus question de parcourir les montagnes péruviennes car il vous faudra commencer une geste spatio-temporelle à travers l'Australie et l'Asie.

INDY CAR de Papyrus/VIirgin sur PC (septembre)

Le Comanche des simulateurs de F1 ! Voilà comment l'on peut décrire en quelques mots *Indy Car*, le nouveau titre des auteurs d'*Indianapolis 500*.
Aussi détaillé que *F1 Grand Prix* mais deux ou trois fois plus rapide, *Indy Car* risque de faire l'effet d'une bombe dans le domaine des simulations de courses. L'un des plus beaux produits du CES.

JAGANNATH de Microprose sur PC (novembre)

Jagannath est un jeu de simulation qui met en scène d'immenses robots façon *Battletech*.
A vous de diriger ces monstres de métal et les hommes qui les accompagnent contre l'armée adverse. Nous n'avons pas vu beaucoup de *Jagannath* mais l'intro était tout simplement magnifique. Espérons que le jeu sera de la même trempe !

KYRANDIA II de Virgin Games sur PC (octobre)

Très attendu par les fans du premier épisode, *Kyrandia II* ne devrait plus tarder. Vous y dirigerez Zanthia, la jeune magicienne, dans une nouvelle quête pour sauver le monde de Kyrandia. Plus de décors, plus d'énigmes, plus d'aventures, voilà ce que nous réserve *Kyrandia II*. Vivement octobre !


FORGOTTEN CASTLE

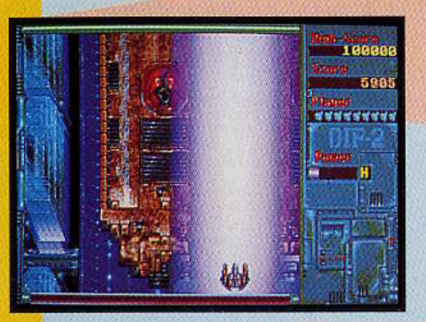

INCA 2

MASTER OF ORION de Microprose sur PC (Décembre

Jeu de stratégie et de gestion, *Master of Orion* se veut un soft à



MASTER OF ORION



MIRAGE THUNDER



PACIFIC STRIKE

la hauteur de *Civilization* ou *Global Conquest*. A vous de construire un empire spatial en commerçant, sympathisant ou guerroyant avec dix autres peuples extra-terrestress aussi expantionnistes que vous. Moins impressionnant que *Starlord, Master of Orion* n'en reste pas moins un jeu à suivre.



ROAD TO THE FINAL FOUR 2

MIRAGE THUNDER de Softstar sur PC (novembre)

n dit toujours que le *PC* n'est pas fait pour les jeux d'action. Softstar est bien décidé à prouver le contraire. Après *Devil's Advocate*, voici *Mirage Thunder*, un shoot'em up à scrolling vertical complètement délirant. Monstres énormes, armes surpuissantes et bonus divers, *Mirage Thunder* a tout pour lui... y compris une réalisation en béton.

PACIFIC STRIKE d'Origin/E.A sur PC (octobre)

Après *Strike Commander*, voici *Pacific Strike* qui nous emmene revivre la Seconde Guerre mondiale aux commandes d'un avion des forces alliées face aux Zéros japonais. Profitant des techniques utilisées dans *Strike Commander*, *Pacific Strike* sera sûrement un grand simulateur.

ROAD TO THE FINAL FOUR 2 de Bethesda Softworks sur PC (septembre)

Après *Michael Jordan in Flight*, voici venir *Road to the Final Four 2*, un jeu de basket en 3D. Utilisant des mouvement de caméra très télévisuels, *RFF 2* permet surtout des matchs 5 contre 5. Les graphismes sont fins, la bande son excellente et l'animation convaincante. Reste à juger de la jouabilité.

SECRET OF THE SEVENTH LABYRINTH de Microprose sur PC (novembre)

Il s'agit d'un jeu de rôle à la *Underworld* où la magie joue un rôle primordial. Vous incarnez un mage qui, dans le but de devenir Roi-Philosophe du pays perdu de Lemuria, part explorer sept labyrinthes construits par d'anciennes civilisations. Microprose nous promet un jeu d'action rapide et un système de magie particulièrement ouvert et original.



STONEKEEP

SHADOW CASTER d'Origin/E.A sur PC (septembre)

Underworld revu et corrigé par les auteurs de *Black Crypt* ! Dans *Shadow Caster*, vous incarnez un être protéiforme capable de se transformer en golem, en démon, en créature amphibie, etc.
Attention, *Shadow Caster* est bien plus rapide qu'*Underworld* et les combats y tiennent un grande place. La baston virtuelle sort tout droit des labos d'Origin.



STRONGHOLD

STONEKEEP de Interplay sur PC (novembre)

A la croisée d'*Underworld* (encore !) et *The Legacy*, *Stonekeep* était l'un des plus beaux jeux du CES, les graphismes ayant été réalisés avec 3D Studio.
Tout à la souris et en temps réel, *Stonekeep* vous invite à explorer

3DO : C'EST PARTI !



ROAD RASH



MAD DOG McCREE

Une fois encore, la *3DO* est le grand pôle d'attraction du CES. Trip Hawkins, président de The 3DO Company, a annoncé que sa console sortirait aux USA à la fin de l'année. Et qu'elle franchirait l'Atlantique avant juin 94... Sur des prototypes, nous avons vues les toutes premières applications. Ça promet !



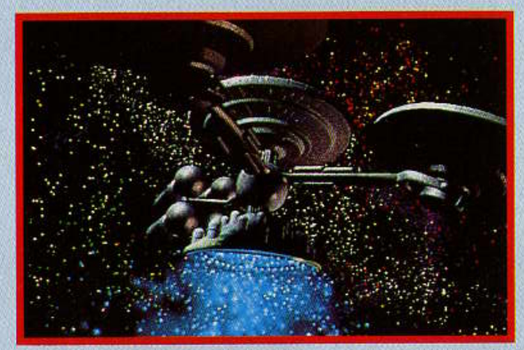
DEMOLITION MAN



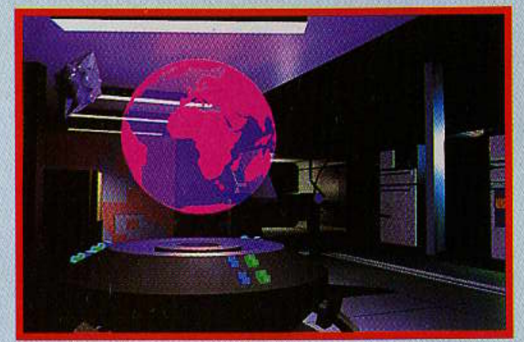
TOTAL ECLIPSE



CRASH'N BURN



WORLDBUILDERS INC



3D ADVENTURES

3D ADVENTURES de Park Place Prod.

Voilà un jeu d'aventures spatiales proche des titres *Mac* comme *Spaceship Warlock* ou encore *Journeyman Project*.

CRASH'N BURN de Crystal Dynamics

Crash 'n Burn est une course de voitures en 3D façon *Mad Max* dotée de superbes paysages et d'une animation rapide et fluide.

DEMOLITION MAN de Virgin/Warner

Basé sur le prochain film de Sylvester Stallone et Wesley Snipes, *Demolition Man* est un jeu d'action entre *Operation Wolf* et *Chase H.Q.*

MAD DOG MCCREE d'American Laser Games

Connu des amateurs de salles d'arcade, ce jeu entièrement réalisé en film vidéo sera disponible sur *3DO*.

ROAD RASH d'Electronic Arts

Après les versions consoles et la version Amiga, voici une version spéciale 3DO de ce super jeu de course-baston. Dieu que c'est beau !

TOTAL ECLIPSE de Crystal Dynamics

Shoot'em up en 3D doté de graphismes mappés superbes, Total Eclipse sera l'un des premiers jeux d'action pure sur 3DO.

WORLDBUILDERS INC. d'Electronic Arts

Directeur d'une compagnie d'exploration spatiale, vous cherchez des planètes à terraformer. Evidemment, vous n'êtes pas seul pour cette «Ruée vers l'or» spatiale.





SECRET OF THE SEVENTH LABYRINTH



SHADOW CASTER

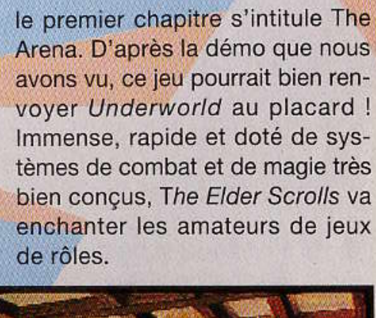
d'horribles donjons (en plein écran) bourrés de monstres et de dangers. *Stonekeep* se veut l'un des meilleurs jeux de rôles jamais réalisés sur micro, avec beaucoup de scènes cinématiques et une ambiance particulièrement forte. Il faudra cependant attendre novembre pour juger du produit fini. Mais le peu que nous avons vu laisse présager du meilleur.

STRONGHOLD de SSI SUR PC (août)

Stronghold est un «simulateur de royaume» situé dans le monde d'*Advanced Dungeons & Dragons*. A vous de gérer et de faire prospérer votre royaume afin de gagner en puissance pour finalement devenir Empereur. Sachez quand même que vous n'êtes pas seul et que les autres seigneurs ne vous feront pas de cadeau.

THE ELDER SCROLLS de Bethesda Softworks sur PC (octobre)

Bethesda, a qui l'on devait déjà *Terminator 2029 et Wayne Gretzky Hockey* annonce en fanfare l'arrivée de The Elder Scrolls, une nouvelle série de jeux de rôles dont le premier chapitre s'intitule The Arena. D'après la démo que nous avons vu, ce jeu pourrait bien renvoyer *Underworld* au placard ! Immense, rapide et doté de systèmes de combat et de magie très bien conçus, *The Elder Scrolls* va enchanter les amateurs de jeux de rôles.





THE ELDER SCROLLS

Prévu sur PC pour septembre

STARLORD
Work in progress (2)

MICROPROSE

PC

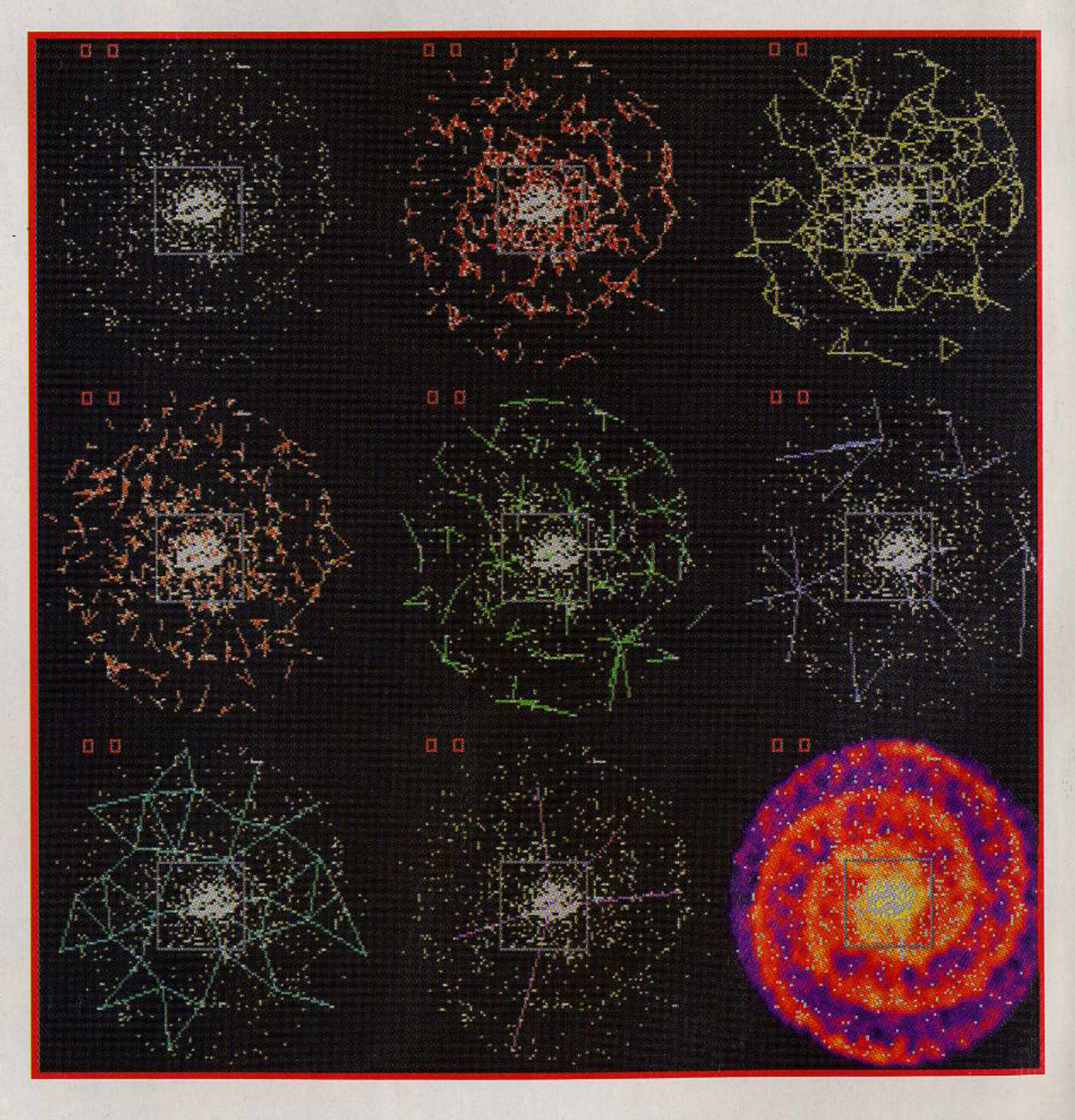
NOUS VOUS AVONS PRESENTE STARLORD LE MOIS DERNIER. COMME CONVENU, NOUS ALLONS APPROFONDIR CETTE PREVIEW ET DETAILLER LE FONCTIONNEMENT DE CE SOFT QUI POURRAIT BIEN DEVENIR LE MEILLEUR JEU DE STRATEGIE DE L'ANNEE.

Il y a bien longtemps, dans une galaxie très lointaine, vivait... un homme. Il était d'une race de guerriers dont le caractère décidé et l'habileté au combat n'étaient plus à démontrer. Habitué à commercer à travers toute la galaxie, il lui prit l'envie d'étendre son royaume, de ne plus se limiter à une unique planète. Car son étoile natale n'apportait pas toutes les ressources nécessaires à ses désirs d'extension. Cet homme, celui que vous allez incarner, est un Starlord.

Comme nous l'avions déjà vu (*Tilt* 115), la hiérarchie est particulièrement importante dans ce jeu. L'empire comprend initialement un empereur (incroyable non ?), 10 ducs, quelque 50 barons et pas loin de 200 starlords. La galaxie compte, quant à elle, une bonne centaine d'étoiles que se partagent tous ces grands pontes. C'est dire si le cadre du jeu est vaste. Je vous laisse imaginer ce que cela donne quand, après quelques centaines d'années, la population a quintuplée ! Pour se déplacer d'une étoile à l'autre, il suffit de cliquer sur la destination désirée puis de faire un bond dans l'hyper espace.

Pendant le voyage, il est évident que la galaxie ne s'arrêtera pas de tourner. Et il se peut qu'au terme de votre voyage, vous constatiez que votre famille s'est faite entièrement décimée ...

Il va de soi que tout trajet effectué dans l'espace ne peut pas être entrepris à l'aveuglette. Pour cette



De nombreuses routes galactiques vous permettent de voyager d'une étoile à une autre. Vu la complexité de toutes ces lignes aériennes, espérons que l'empereur a un bon service d'aiguilleurs...

STARLORD : LE MEILLEUR D'EPIC, DE

raison, des cartes du ciel sont établies. Ces routes joignent les étoiles entre elles en fonction de leur importance. Les byways sont en quelque sorte nos départementales, les earlways des routes reliant les étoiles des barons, et ainsi de suite pour les ducs, les rois et l'empereur. Lorsque vous vous rendez sur une étoile, établissez une communication video avec son dirigeant pour le menacer, l'attaquer, le piller, ou alors passer votre chemin.

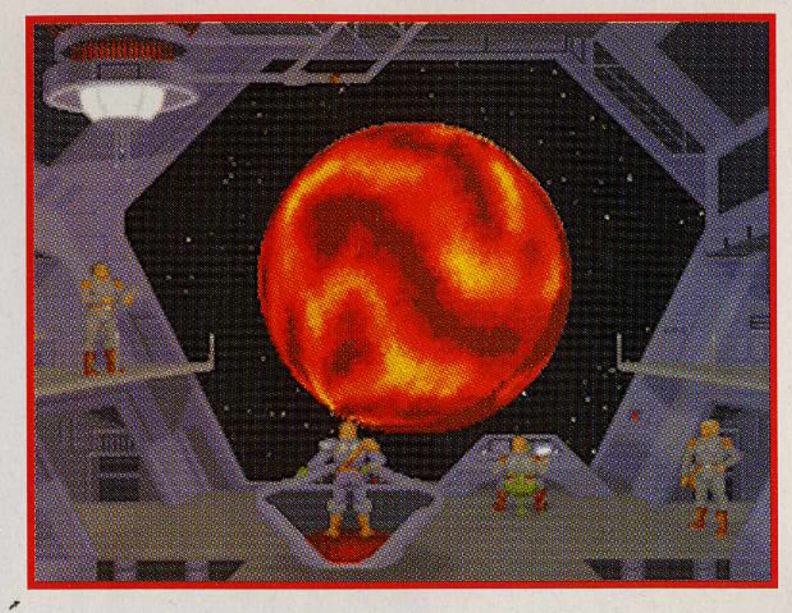
Dans le cas d'une attaque, vous combattrez en mode 3D comme dans *X-Wing*. Vos qualités de pilote seront mises à rude épreuve. Etant donné l'ampleur du jeu, il sera impossible de jouer en «réel» tous les combats spatiaux mais vous effectuerez des attaques sous forme stratégique. Dans ce cas, seules les forces en présence comptent. Par contre, vous ne pourrez éviter quelques pertes même si vous êtes en supériorité numérique.

En somme, *Starlord* est un jeu vaste...très vaste. Vous y trouverez nombre de possibilités et d'actions à accomplir.

En attendant le test final, rêvons un peu ou prions pour que la version définitive de *Starlord* soit aussi bien réalisée qu'on nous le laisse espérer !

Morgan Feroyd

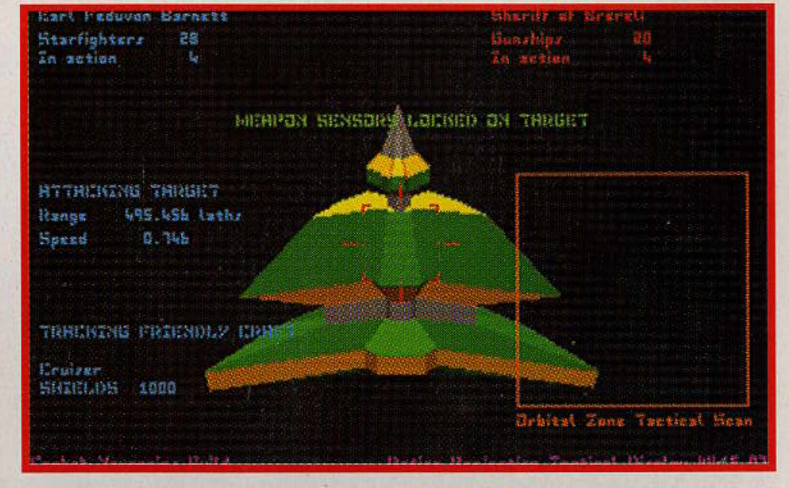
MICROPROSE SORT ENCORE UN CHEF-D'ŒUVRE !



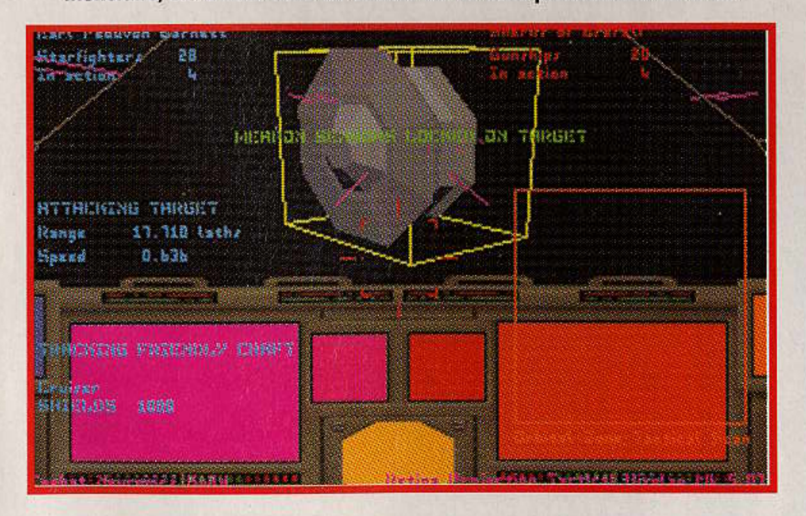
A bord d'un vaisseau-mère de Duc, vous vous positionnez en orbite autour d'une étoile. Profitez un moment de cette vue imprenable (et qui lave les carreaux dans tout ça ?).



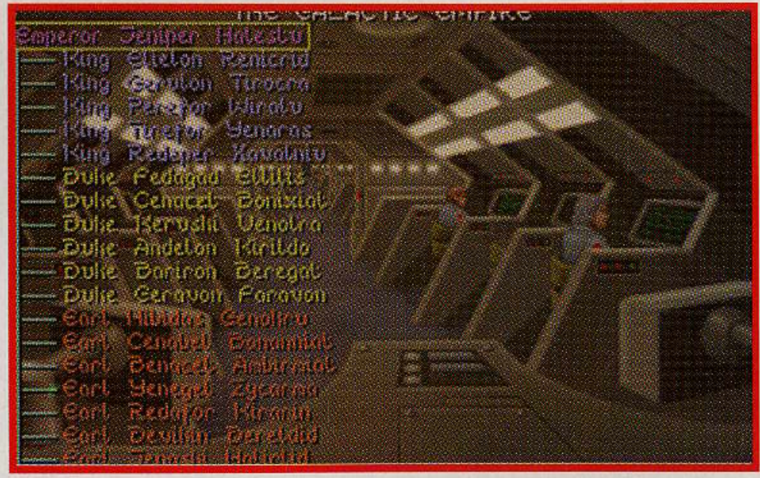
Dans votre salle des cartes, vous pouvez regarder à souhait les différentes étoiles, leur production respective, la force militaire de leur dirigeant, leur réserve monétaire, etc. Il vous suffit de zoomer sur la carte plusieurs fois de suite.



La phase de simulation en 3D est assez impressionnante. Les graphismes sont de qualité et l'animation très fluide. La diversité des vaisseaux que vous rencontrerez est remarquable. Ce gros vaisseau est le vaisseau-mère d'un baron.



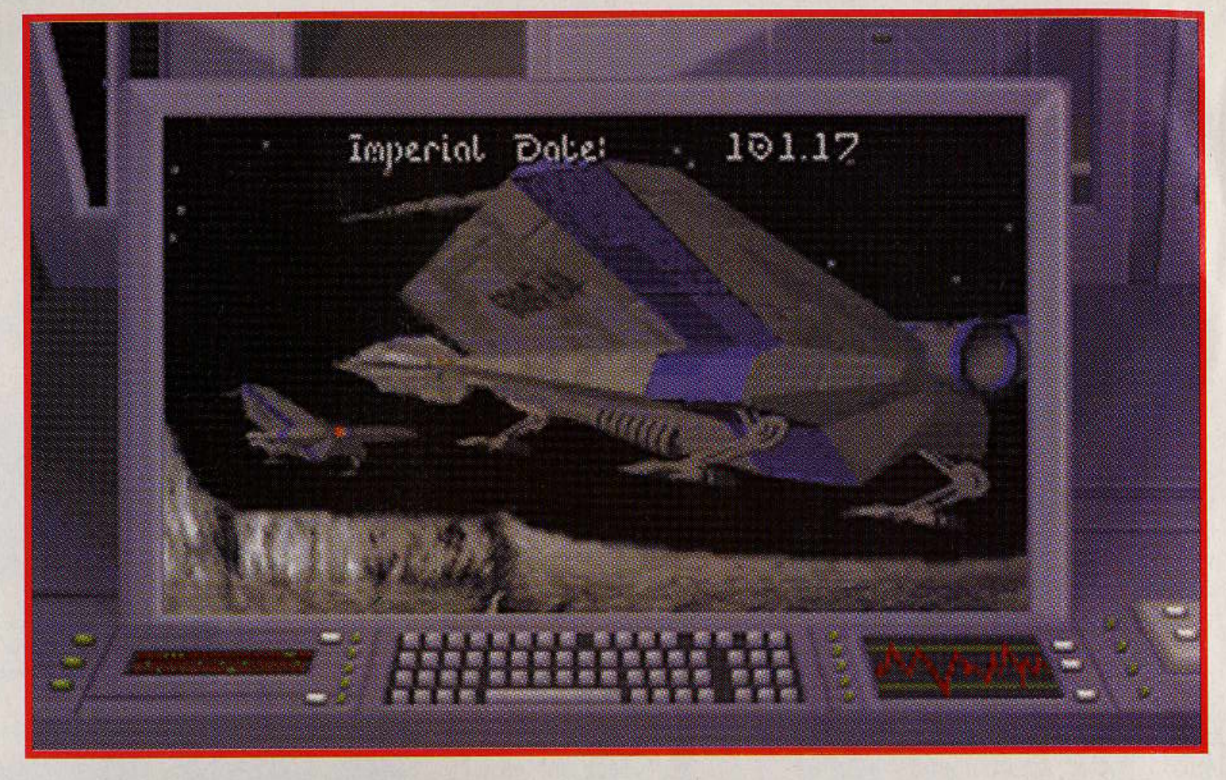
De votre cockpit, vous pouvez voir sur des écrans de contrôle (pour le moment absent) toutes les données nécessaires pour le combat. Ici, il s'agit d'un Pod allié. Il est donc préférable de l'épargner...

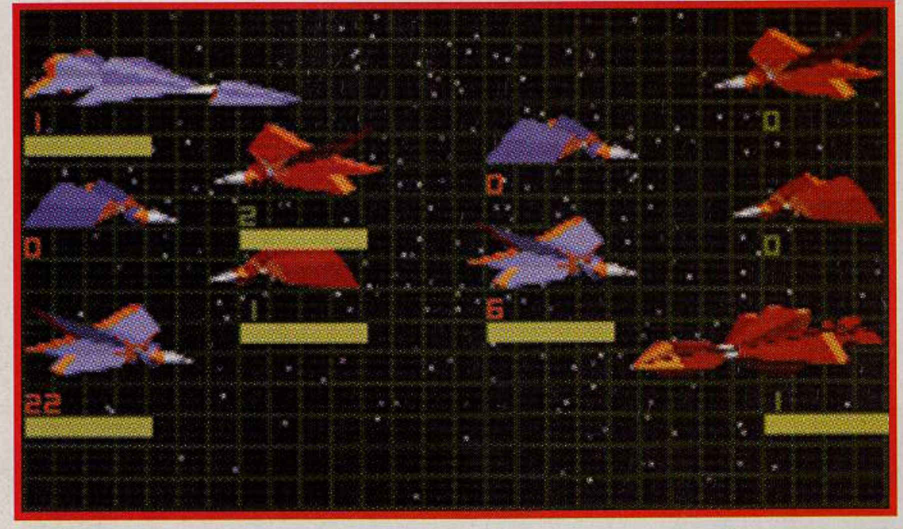


Voici la liste des seigneurs galactiques. Chacun d'entre eux a une kyrielle de sous-fifres à ses ordres. Cela permet lors d'une grande attaque, de réunir la famille pour faire une offensive très puissante.

CIVILIZATION, ET DE X-WING REUNIS

Le calendrier impérial vous permet de connaître les différents événements qui se déroulent chaque jour. Vous saurez ainsi que la nièce de l'empereur vient de se faire enlever, que la reproduction des escargots en apesanteur permet de quintupler leur taille initiale... soit toutes les informations vitales pour mener à bien votre campagne.





Les combats en mode simulation sont assez simples. Vous voyez vos vaisseaux et ceux de l'ennemi face à face. A chaque round de combat, le nombre de combattants dans vos troupes évolue. Cela vous permet d'interrompre la bataille à tout moment.



«Quand ch'rais grand, ch'rais l'maître d'la galaxie». Et encore un ennemi battu ! Après de nombreux combats acharnés, j'en suis finalement venu à bout. Une planète de plus à ajouter à mon empire !

ESPERONS QUE MIKE SINGLETON ET SID MEIER S'ASSOCIERONT UN JOUR. CELA POURRAIT DONNER LE PLUS BEAU JEU QUE L'ON AIT JAMAIS VU

PRONOSTICS

Morgan Feroyd

Je crois que Starlord est, pour les fans de jeux qui ont une «âme», ce que l'on espérait depuis longtemps. Sid Meier ne nous donnant pas de quoi nous rassasier en terme de soft de stratégie, c'est Third Millenium qui s'en charge.

Dogue de Mauve

A l'ECTS de Londres cette année, Starlord a beaucoup fait parler de lui. On peut supposer qu'au CES de Chicago, le projet sera encore plus avancé et que Microprose continuera de nous étonner avec ce jeu.

Noëlle Béronie

Je ne suis pas une spécialiste de ce genre de logiciel, mais il faut avouer que les possibilités de Starlord ont de quoi souffler plus d'un joueur. C'est avec impatience que j'attends de voir ce futur prodige.

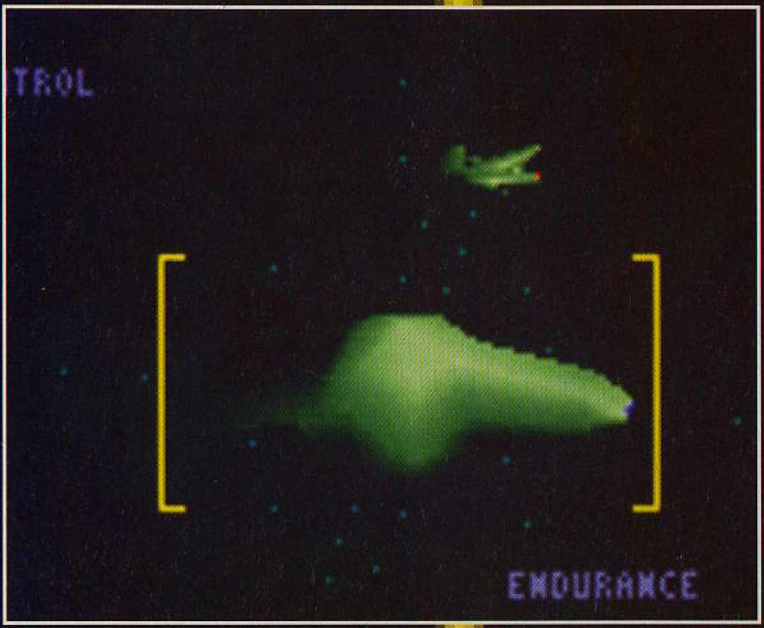
SUBWAR
Work in Progress (2)

MICROPROSE

PRÉVU SUR PC POUR LE MOIS DE NOVEMBRE

PC

LE PROCHAIN SIMULATEUR DE MICROPROSE AURA POUR DECOR, LE FOND DES OCEANS EN L'AN 2050... ENTRE DEUX SOUS-MARINS FUTURISTES, DES POULPES ET QUELQUES MÉDUSES S'ÉBATTENT JOYEUSEMENT AU MILIEU DES TIRS LASERS. C'EST LE COMMANDANT COUSTEAU QUI VA ETRE CONTENT !



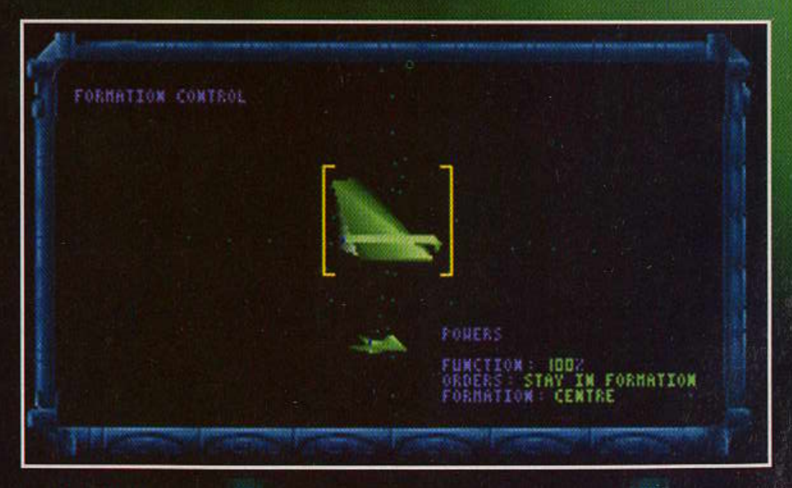
ENDURANCE CLASS
Ce vaisseau bedonnant est en fait une citerne flottante. Il permet aux autres appareils de refaire le plein de fuel lors de missions longues nécessitant la mise en œuvre de nombreux vaisseaux sur de longues distances. Il est également équipé d'une batterie de sonars et de radars qui le mettent à l'abri d'éventuelles attaques surprises.



LIGHTNING CLASS
Le principal atout de ce vaisseau d'attaque léger, c'est sa capacité à se faufiler un peu partout. Doté d'un moteur puissant, il est petit, léger et surtout extrêmement maniable, ce qui lui permet d'échapper à ses poursuivants en se glissant par exemple à toute allure entre les parois de canyons sous-marins. Il dispose de torpilles et de systèmes de défense très efficaces.

Nous vous en parlions déja le mois dernier, *Subwar 2050* s'annonce comme l'un des simulateurs les plus étonnants de l'année. C'est pourquoi nous avons donc décidé de vous présenter quelques photos supplémentaires, avec, en prime, une interview de Michael Powell, un des créateurs du jeu.
Si les simulations de sous-marins vous ennuient et provoquent chez vous une irrésistible somnolence, attendez d'avoir vu *Subwar 2050* ! **En effet, le petit dernier de MicroProse vous propose de piloter des engins qui n'ont plus rien à voir avec les poussifs monstres de métal que nous connaissons aujourd'hui.**
Pour chaque mission, vous pourrez embarquer à bord de votre énorme sous-marin nucléaire (une sorte de gros porte-avion aquatique), six appareils aux caractéristiques différentes.
Chacun d'eux sera chargé, en fonction de ses capacités, de mener à bien une partie spécifique de la mission. Découvrez quelques-uns des engins mis à votre disposition...

Marc Lacombe



POWER CLASS
Ce petit vaisseau rapide est bardé d'équipements de détection (radars, sonars, radars de surface, etc) qui lui permettent d'amasser un nombre impressionnant d'informations. Il est surtout utilisé pour des missions de reconnaissance en territoire ennemi. Il n'est équipé d'aucune arme mais est capable de se déplacer silencieusement et d'échapPer ainsi aux sonars les plus perfectionnés. C'est un éclaireur efficace, mais vulnérable.

UN SPACE OPER

TORNADO CLASS
Ce vaisseau d'attaque de taille moyenne dispose d'un moteur puissant et d'un armement impressionnant... Torpilles, missiles anti-torpilles, missiles à particules, et largueur de mines, rien que ça !
Il est également muni d'un dispositif de défense remarquablement élaboré composé d'un sonar, de leurres, et d'un brouilleur sonore capable de tromper les détecteurs de l'ennemi. C'est un engin idéal pour les attaques en force et la destruction de cibles aux blindages épais.

TRIESTE CLASS
Cet appareil a été conçu spécialement pour les missions devant se dérouler en eaux profondes. Son épais blindage lui permet en effet de résister à de très fortes pressions et de se déplacer en toute sécurité au fond des abysses les plus profonds. N'espérez pas croiser des méduses à de telles profondeurs, ici l'obscurité est totale et les formes de vie se font plutôt rares... Seuls vos sonars vous permettront de cerner votre environnement.

INTERVIEW MICKAEL POWELL

Tilt : Michael, tu es programmeur indépendant, à l'origine de *Subwar 2050*. Depuis combien de temps y travailles-tu ?
Michael Powell : Ça fait à peu près un an... Non, en fait, ça fait presque 18 mois maintenant.
On se souvient que tu avais réalisé, il y a quelques années, le jeu *Powerdrome* sur *ST* et *Amiga*. A l'époque, la presse avait acclamé ton travail en solo.
Oui. Mais, maintenant, je travaille en équipe. Faire un jeu tout seul est devenu quasiment impossible désormais.
Avec qui travailles-tu sur *Subwar 2050* ?
Il y a un graphiste pour toutes les images fixes, les tableaux de bord... et un spécialiste de l'animation. Quant à moi, je me suis occupé de toute la programmation en 3D et le design des différents objets. J'ai aussi conçu le scénario avec l'aide de Mike Brunton de Microprose.
Quel est le concept de base de *Subwar 2050* ?
Jusqu'à présent, tous les jeux sous-marins étaient des jeux lents, pour les tacticiens et les pros de la simulation. J'ai volontairement choisi de situer Subwar dans le futur afin de fournir des véhicules maniables et rapides pour un jeu plus orienté «action».
Mais, c'est quand même une simulation dans l'esprit de Microprose ?
Bien sûr ! Le monde sous-marin est simulé avec précision et tous les paramètres sont pris en compte. Mais cela ne signifie pas que le joueur va crouler sous des tonnes de données à gérer. J'ajoute qu'on y trouvera des formes de vie marines : baleines, requins, calamars...
Quels sont pour toi les atouts principaux de *Subwar* ?
Heu... L'atmosphère. Ce jeu à une atmosphère unique, c'est une sorte de Space Opera mais qui se passe sous les eaux. Ça ne s'est jamais vu, je crois.
Merci Michael et à bientôt !

A SOUS-MARIN



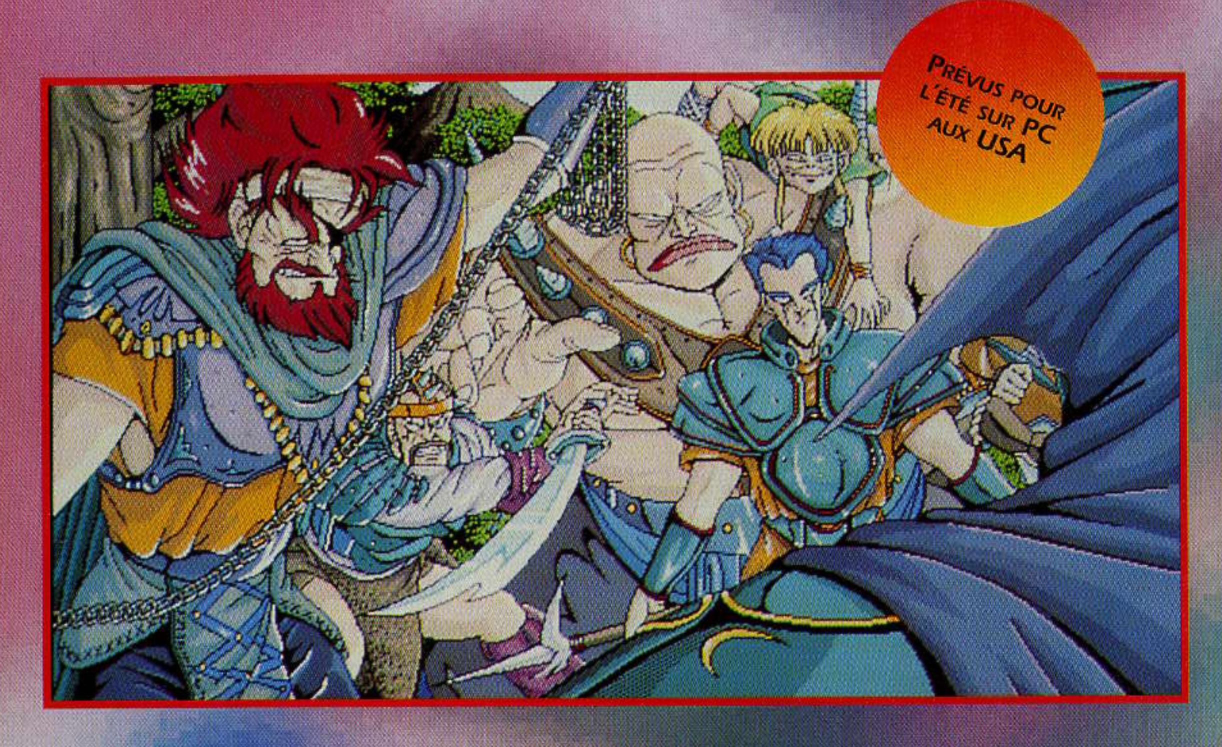
Dragon Knight III
L'offensive japonaise sur PC

MEGATECH

PC

PRÉVUS POUR L'ÉTÉ SUR PC AUX USA

ON CONNAISSAIT L'INFLUENCE ENORME DES JAPONAIS EN MATIERE DE JEUX SUR CONSOLE, MAIS AUCUN JEU MICRO NE NOUS ETAIT ENCORE PARVENU DE L'EMPIRE DU SOLEIL LEVANT. AVEC, ENTRE AUTRES, DRAGON KNIGHT III ET METAL & LACE, L'AMERICAIN MEGATECH A DECIDE DE SE LANCER DANS L'ADAPTATION DE JEUX TYPIQUEMENT JAPONAIS. TILT VOUS DEVOILE L'AVANT-GARDE DE LA VAGUE NIPPONE QUI VA TRES VITE DEFERLER SUR PC.



Au début de l'aventure de Dragon Knight III, vous allez vous retrouver aux prises avec des bandits de grands chemins qui vous dévaliseront avant de s'enfuir. A vous de récupérer votre équipement !



Beurk ! Qu'il est laid ! Je hais les laids ! Des démons comme celui-là, vous allez en croiser (le fer) durant toute l'aventure. A l'instar de Cobra Mission, Dragon Knight III célèbre la baston !

Deux nouveaux jeux traduits du japonais sont annoncés pour l'été. Le premier, *Dragon Knight III* (où sont donc les précédents volets ?) est un jeu d'aventures d'heroic-fantasy assez similaire dans sa forme à *Cobra Mission*. Les dieux ont décidé d'élire leur champion parmi les êtres humains.

Vous incarnez un jeune garçon parti en croisade avec son frère jumeau pour défaire le Mal et protéger la veuve et l'orphelin (surtout la veuve, en fait). Vous affronterez de nombreux monstres et de terribles maléfices avant la confrontation finale : un duel à mort avec votre frère, le jour de votre vingt-quatrième anniversaire. C'est le survivant qui remportera le Prix. Il ne peut en rester qu'un ! Sachez cependant que ce scénario reste sujet à modification...

Au niveau de la réalisation, on peut s'attendre à un jeu assez simple, plus proche des jeux de rôles sur consoles que de *Wizardry VII* ou *Serpent Isle*. Mais cette simplicité fait aussi le charme des jeux Megatech. On est rarement bloqué et chaque obstacle a une solution simple. Les graphismes VGA que nous avons pu voir sont beaux et fins (640 x 480 en 16 couleurs) et les sons comporteront des voix et des sons digitalisés. Le jeu s'adressant à un public adulte, on peut s'attendre à une aventure largement épicée d'humour, de violence et d'érotisme.

***Metal & Lace*, sous-titré *The Battle of the Robo Babes*, est d'un genre différent.** Il s'agit en fait d'une sorte de *Street Fighter II* qui met en scène de jeunes et charmantes guerrières dans des tenues dignes de *Robotech*. **Impossible pour l'instant de juger de la réalisation technique du soft.** Les graphismes en VGA sont de bonne qualité et on est en droit d'espérer un jeu rapide sur des *PC* puissants (386 et 486). Il faudra attendre le test pour juger de la jouabilité. En tous cas, les amateurs de japanimation devraient apprécier.

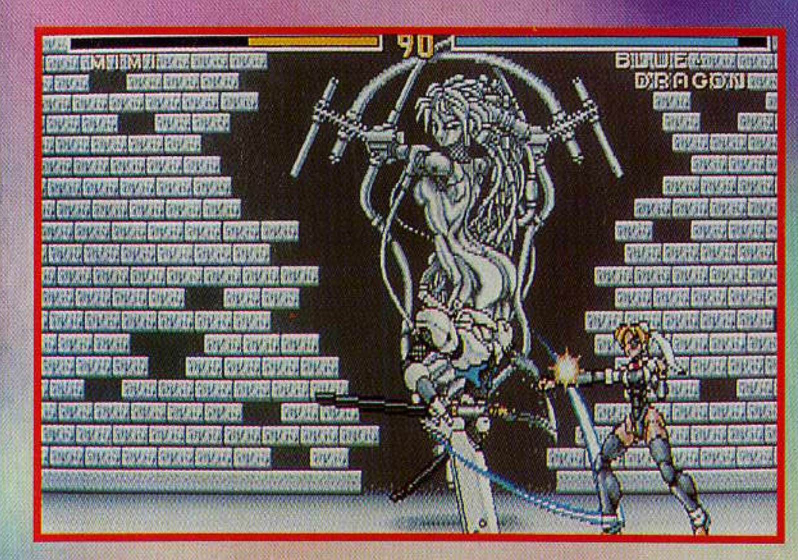
Dogue de Mauve

HUMOUR, ACTION, EROTISME

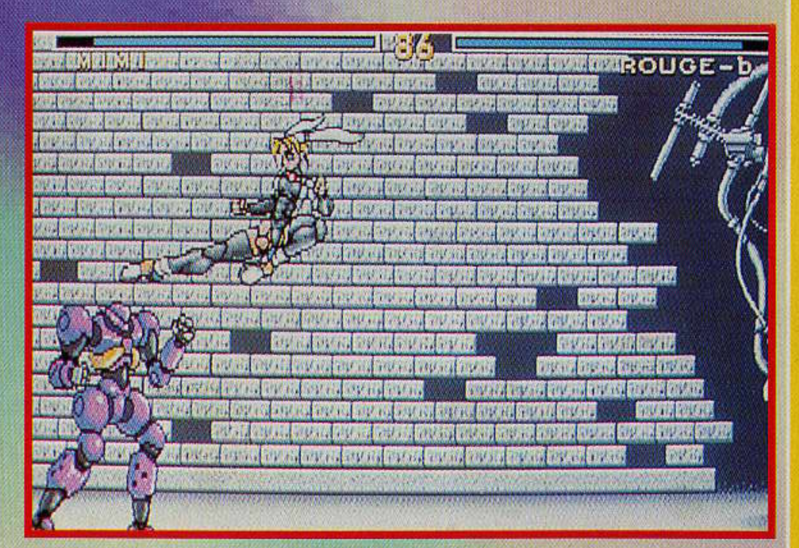
DRAGON KNIGHT ET METAL & LACE

et Metal & Lace

Wow ! Avec des combattantes de ce genre, Chun-Li, l'héroïne de Street Fighter II peut aller se rhabiller.... Voilà qui nous change agréablement des graphismes aseptisés des jeux européens ou américains.



Metal & Lace est un beat'em all au carrefour de Street Fighter et de Double Dragon. Votre personnage, une jeune et charmante guerrière en sous-vêtements blindés (!!!), affrontera d'horribles droides de combat.

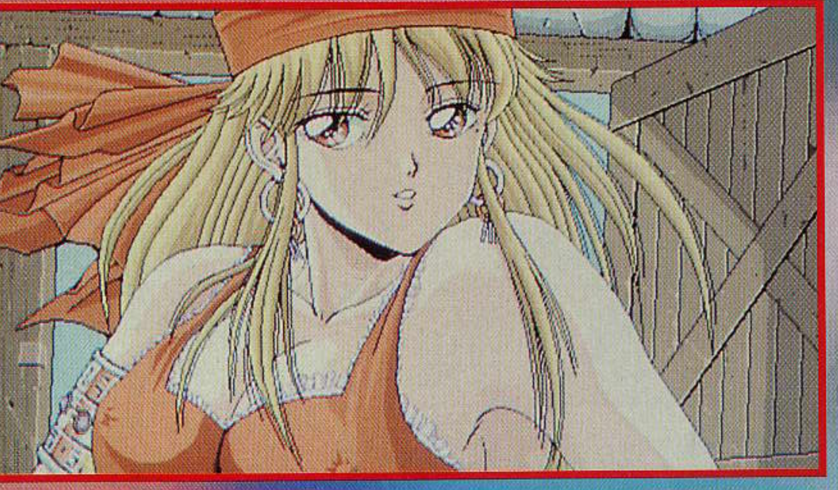


Tous les coups classiques des beat'em all sont présents dans Metal & Lace. Ici, Mimi, le personnage du joueur s'élance pour assener un coup de pied sauté dans la tronche de son adversaire.

ONT LA PART BELLE



Qui est donc ce guerrier à la musculature hypertrophiée ? S'agirait-il de Burns, votre ami guerrier ? Hélas, il se pourrait bien que vous soyiez obligé de l'affronter plus tard.



Heureusement, on ne fait pas que des mauvaises rencontres dans Dragon Knight III. Cette accorte jeune femme saura sans doute vous réconforter après des heures de lutte contre d'horribles monstres. Certes, l'univers du jeu est un petit peu manichéen.

PRONOSTICS

Dogue de Mauve
Après m'être beaucoup amusé sur Cobra Mission, j'attends avec impatience l'arrivée de Dragon Knight III et, dans une moindre mesure, de Metal & Lace. Longue vie à Megatech !



Jean-Loup Jovanovic
Super ! Moi qui adore les jeux de rôles (sur micro et consoles), je vais être gâté avec Dragon Knight III. Si la durée de vie n'est pas l'atout principal de ce genre de programme, le «fun», lui, est bien là.



Vladimir Clausse
Metal & Lace, le métal et la dentelle. Voilà un coktail pour le moins étonnant pour ce beat'em all façon Street Fighter à la sauce BattleTech. Les graphismes des combattantes sont vraiment superbes !

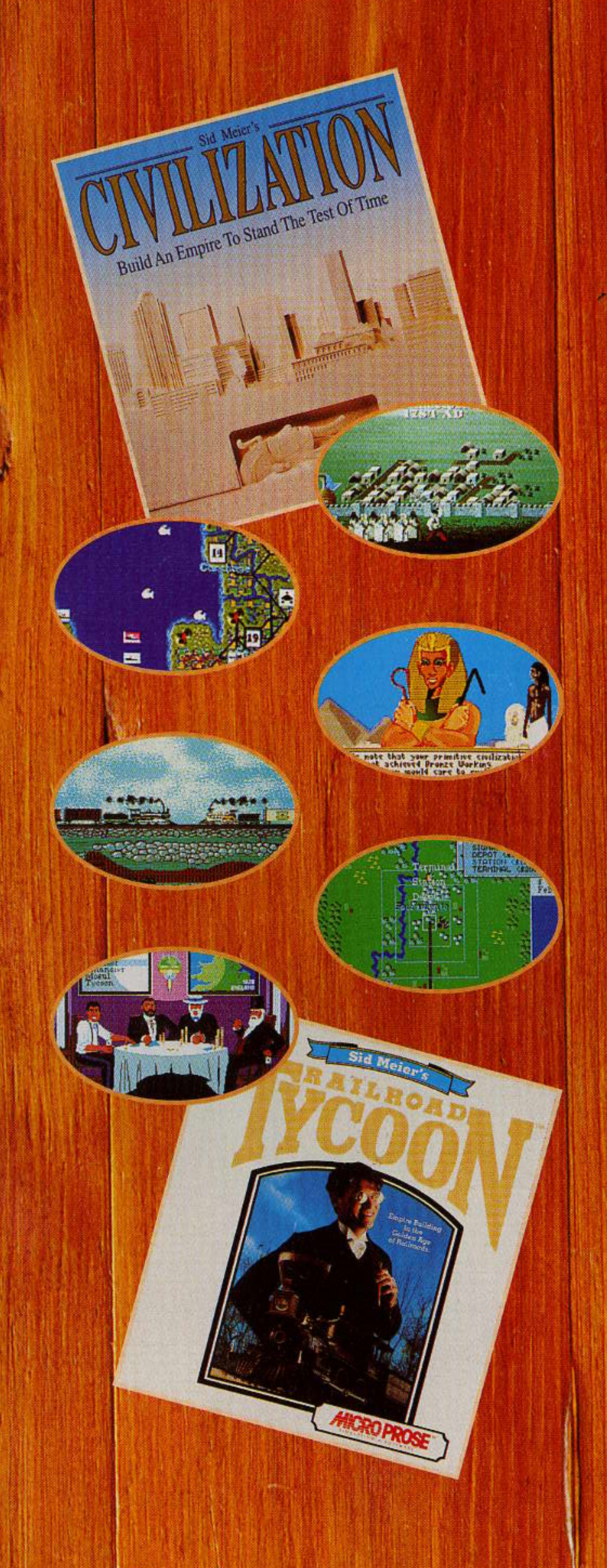


REGARDS...

Megatech est une société toute récente, basée aux USA. Elle profite de ses contacts privilégiés avec les programmeurs japonais sur PC pour traduire et distribuer une sélection des meilleurs titres japonais. Une excellente initiative qui devrait apporter un peu d'originalité dans le monde des jeux micro.

Outre Metal & Lace et Dragon Knight III, Megatech a déjà édité aux USA un jeu d'aventures polaro-érotique, intitulé Cobra Mission (et testé dans ce numéro !).

Acceptez l'aide d'un génie pour bâtir une civilisation ou devenir le roi des chemins de fer



Essayez-vous à ces célèbres "jeux divins", créés par Sid Meier, le gourou du ludiciel. Civilization et Railroad Tycoon exigent de vous des décisions stratégiques et mettent votre imagination à l'épreuve, plus que tout au monde.

Commençant à l'aube des temps, Civilization vous invite à créer une société qui se perpétuera au-delà de la Conquête de l'Espace. Construisez un nouveau monde courageux, découvrez des technologies modernes, décidez du sort de votre peuple; c'est ce qu'il vous faut faire pour prospérer et survivre.

Railroad Tycoon commence aux premiers jours des chemins de fer, au début du 19ème siècle. Des changements rapides balaient le pays; vous voyez là l'occasion de devenir immensément riche et puissant. En êtes-vous capable?

Des classiques primés, disponibles sur compatibles IBM PC, Amiga, ST et Apple Macintosh

MICROPROSE®

Seriously Fun Software

MicroProse Ltd., The Ridge, Chipping Sodbury, Avon BS17 6AY. Tél.: (+44) 666 504 399.

Pour Plus D'Information, 3615 MicroProse

INFOGRAMES

PRÉVU SUR PC POUR NOVEMBRE

Alone in the Dark 2

PC

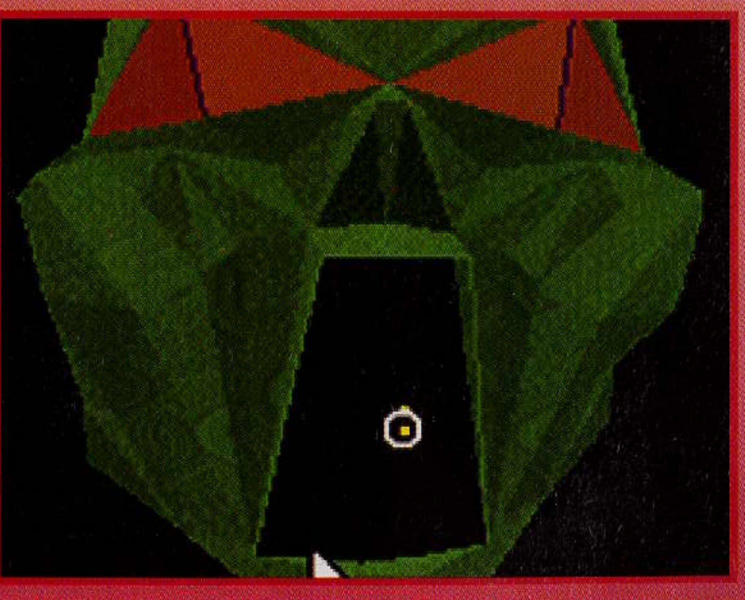
LA SUITE DU LEGENDAIRE ALONE IN THE DARK N'ARRIVERA QU'AU MOIS DE NOVEMBRE SUR NOS PETITS ECRANS... D'ICI LA, COMBIEN DE FANS AURONT SOMBRE DANS LA FOLIE A FORCE D'ATTENDRE ? HEUREUSEMENT, TILT, QUI PENSE A VOTRE SANTE MENTALE, VOUS LIVRE DE QUOI PATIENTER EN ATTENDANT LE JOUR J... MERCI QUI ?



Le monde de Lovecraft est peuplé de personnages angoissants... Qui souhaiterait passer ses vacances avec ce borgne au teint grisâtre ?



Machine à voyager dans le temps ou faille spatio-temporelle ? Carnby rencontrera des pirates au cours de l'venture .



Comme on peut le voir sur ce visage, la multiplication du nombre de facettes utilisées pour modeler la forme, alliée à l'utilisation de textures donne un meilleur rendu de la 3D.

Après le triomphe d'*Alone in the Dark*, Infogrames prépare la suite des aventures d'Edouard Carnby, le détective privé qui sévissait déjà dans le premier épisode. Cette fois, l'action se déroulera aux Etats-Unis, du côté de Chicago, et Carnby se retrouvera plongé en pleine prohibition, au milieu des fusillades à la mitraillette Thompson entre flics et gangsters (les fans de la série TV «Les incorruptibles» apprécieront !). Comme il se doit, la situation tournera bientôt au cauchemar... Un cauchemar où se mèlent magie noire, monstres mythiques, et pourquoi pas ?, voyage dans le temps ! **Techniquement un cran au dessus de son prédécesseur, *Alone in the Dark 2* contiendra des décors toujours plus spectaculaires, et des personnages plus détaillés.** En effet, chaque personnage sera composé d'un nombre plus important de facettes Et certaines seront recouvertes de textures diverses destinées à donner l'apparence du tissu ou de la peau humaine. **L'action sera entrecoupée de scènes intermédiaires et le scénario sera cette fois beaucoup plus travaillé.** En effet, c'est l'équipe de scénaristes de l'excellent *Veil of Darkness (des spécialistes de l'obscurité donc !)* qui s'est chargée de concocter une histoire aux multiples rebondissements, toujours inspirée des sombres œuvres de H-P Lovecraft. Une fois de plus, les adorateurs de Chthulu seront comblés !

Marc Lacombe

PLONGEZ DANS UN MONDE DE CAUCHEMA

REGARDS...

Sorti en novembre 1992, Alone in the Dark a marqué une nouvelle étape dans l'histoire du jeu vidéo. Ce jeu d'aventures et d'action intégrait pour la première fois des personnages réalisés entièrement en 3D dans de superbes décors, et disposait d'une mise en scène quasiment cinématographique (changement automatique de plan pour mieux «cadrer» l'action). Un must !



L'éditeur mis au point par l'équipe d'Infogrames pour Alone in the Dark permet de faire effectuer aux personnages des mouvements complexes et réalistes.

PRONOSTICS



Marc Lacombe
Alone in the Dark 2 sera sans doute encore plus beau et plus spectaculaire que son prédécesseur. L'équipe d'Infogrames, qui sait que, cette fois, elle ne peut plus compter sur l'effet de surprise, semble bien décidée à mettre le paquet !



Dogue de Mauve
Alone in the Dark, un soft «historique», au même titre que des jeux comme Another World ou Dungeon Master, m'avait subjugué...
J'attends donc cette suite avec impatience !

Morgan Feroyd
Nous avons enfin reçu les premières images d'Alone 2 ! A première vue tout semble encore plus fantastique que dans le premier volet. Un regret tout de même : le cadre de jeu s'éloigne du mythe Lovecraftien. Pour le reste, c'est tout bon !



Armé d'une mitraillette de gangster, Edouard s'apprête à emprunter un escalier plutôt lugubre... Préparez-vous pour le grand frisson !



Un soin tout particulier a été apporté aux décors. Certaines scènes se dérouleront en extérieur.



Si les personnages sont beaucoup plus détaillés, l'animation n'en sera pas ralentie pour autant.



Non ! Non ! N'essayez pas de descendre à la cave ! Le premier épisode aurait pourtant dû vous servir de leçon... On vous aura prévenus !

RS, INSPIRE DES ROMANS DE LOVECRAFT !

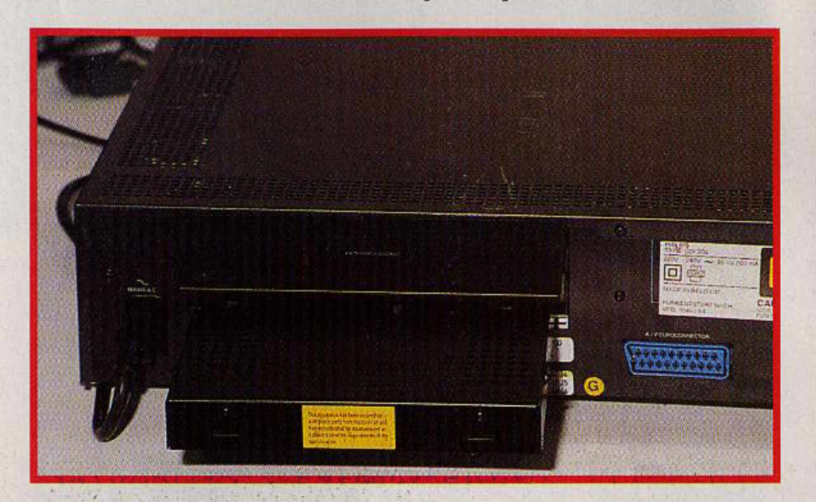
DOSSIER... DOSSIER... DOSSIER... DOSSIER...

FULL MOTION VIDEO
BIENTOT SUR VOS ECRANS !

Pour faire simple, nous dirons que Full Motion Vidéo (FMV) signifie « images vidéo animées en plein écran ». Dans sa définition la plus stricte, la FMV est l'équivalent d'un film, avec une animation en 25 images/seconde. Cependant, de nombreux jeux actuels galvaudent le terme de Full Motion Vidéo. Pour peu que certaines séquences vidéo animées interviennent dans les dit jeux, on a souvent tendance à parler de FMV, même si la fenêtre est de taille réduite et l'animation à 10 images/seconde. C'est le cas dans 7th Guest (qui sera d'ailleurs adapté sur CD-I) ou dans Lost in Time par exemple. Mais n'en voulons pas aux concepteurs de ces jeux car ces séquences animées n'en sont pas moins superbes et particulièrement appréciables. On peut dire aujourd'hui que le terme générique de FMV désigne toute séquence vidéo animée. Voici donc tout, ou presque, sur la FMV.

LA FMV SUR CD-I

Récemment, Philips vient de sortir sa carte d'extension FMV pour *CD-I*. Elle s'adapte sans mal dans le slot d'extension prévu à l'arrière du *CD-I*. Quelles sont les possibilités réelles du *CD-I FMV* ?
Pour simplifier, on peut considérer que c'est à la fois un lecteur CD audio, un CD Photo, un lecteur CD vidéo et une console de jeux dans une seule et même machine et cela pour un prix nettement plus attractif. La carte ajoute de nombreuses fonctionnalités au CD-I. Tout d'abord la mémoire est étendue d'un méga supplémentaire. Cette



La carte d'extension vient se placer à l'arrière du CD-I. Une fois que c'est fait, il est impossible de voir la différence avec le CD-I classique.






CD 910 : 1290 F + LDP 600 : 5490 F + CDF 200 : 3690 F + MÉGADRIVE : 790 F

TOTAL : 11 260 F

EQUIVAUT A





CD-I 220 : 4990 F + Extension FMV : 1500 F (environ)

TOTAL : 6 500 F (environ)

DOSSIER... DOSSIER... DOSSIER... DOSSIER...

Jean-Claude Larue, PDG de Philips France, prétend que la FMV donne un nouveau souffle de créativité au CD-I. On le croit !

option va permettre de décompresser en temps réel des images au format MPEG et de restituer un quota de 25 images par secondes. Le *CD-I* étant limité par le taux de transfert du disque (170 Ko par secondes) la carte FMV permettra de stocker en mé-moire plusieurs images pour limiter les temps d'accès au lecteur CD.
Précisons toutefois qu'un CD-I à 5 plateaux est en cours de développement qui permettra d'optimiser les temps d'accès et d'agrandir la taille du stockage.
Ensuite, la carte FMV à son propre processeur qui lui permet de gérer de façon autonome les images et les sons puis de les redistribuer vers le *CD-I*. Au final, nous obtenons la possibilité de stocker 72 minutes d'images vidéo d'une qualité supérieure au format VHS avec un son CD et l'interactivité en plus.
A quand nos séries préférés ou les meilleurs concerts sur CD-I ? Bientôt, nous promet-on chez Philips !

TECHNICAL ASPECTS
LE LOGICIEL FMV POUR CD-I

Technical Aspects est un logiciel *CD-I pour* démontrer les capacités de la carte FMV de Philips. Plusieurs clips vidéo permettent de se rendre compte de la qualité d'images et de la fluidité de la FMV. Vous pouvez regarder le dernier clip de Dire Straits, faire une randonnée en mountain bike, descendre les pistes enneigées à ski, etc. La restitution est particulièrement impressionnante. Mais ne nous arrêtons pas en si bon chemin. La FMV propose bien d'autres options. On peut par exemple regarder un film en multilingual. Cette option permet de changer la langue durant un film et cela de façon instantanée.
Une autre option permet de changer le format d'images et déplacer son angle de vue pour regarder de préférence telle ou telle partie de l'image. Cette option s'avère très utile pour tous les formats 16/9 par exemple. Vous pouvez aussi regarder une séquence animée dans une fenêtre dont vous définissez la taille avec la télécommande en «tirant» sur les bords. Il suffit alors de déplacer ce cadre pour sélectionner la partie de l'image que vous voulez voir. Le déplacement s'effectue avec une grande fluidité et ne ralentit en rien le film vidéo. Bien sur, il est possible de pauser à tout moment, de faire du défilement image par image, de faire du retour rapide, etc. Même si ces options ne paraissent pas géniales présentées ainsi, il faut imaginer l'utilisation de tout ceci dans un jeu. Cela pourrait se révèle extrêmement intéressant.

Et oui, il s'agit du clip de Dire Straits ! Notons que la qualité vidéo est superbe et qu'il n'y a aucun ralentissement (peut-être infime).



En multilingual, un simple clic sur l'icone de langue désirée et le commentateur passe automatiquement de l'anglais au japonais.









Pour vous donner une idée du mouvement, cette séquence avec un skieur représente environ une seconde. C'est-à-dire qu'entre chaque photo, il y a une dizaine d'images.

INTERVIEW MURIEL TRAMIS

Pour nous parler de la carte FMV de Philips, nous avons interrogé Muriel Tramis, responsable de la gestion des jeux chez Coktel.

Tilt : Muriel, qu'est ce que pour toi la FMV ?

Muriel Tramis : De la FMV, je ne connais que ce qu'en dit Philips. L'idée que je m'en fais est que cette carte permettra d'afficher sur la totalité de l'écran 25 images/secondes au format vidéo. Ceci grâce à un processeur spécialisé qui se chargera de la compression/décompression des images. En résumé, on obtiendra sur son écran de TV l'équivalent d'un film sur cassette vidéo avec l'interactivité en plus.

Avez-vous chez Coktel une équipe qui travaille exclusivement sur *CD-I FMV* ?

Bien sûr nous avons une équipe qui travaille principalement sur *CD-I*, pour Inca II notamment. Nous sommes évidemment à l'affût de toutes les nouveautés matérielles et dès qu'une machine performante sort, on se met dessus. Il y a une nouvelle qui nous fait saliver d'impatience, c'est l'annonce du *3D0* conçu par un groupe se composant d'ATT, de Warner, d'Electronic Arts et de Matsushita, une machine plus rapide avec FMV intégrée.

Quelles sont exactement les applications que vous incorporez dans les jeux Coktel ?

A Coktel nous développons deux gammes de produits :
- les films interactifs contenant des images sophistiquées utilisant à fond la vidéo et l'image de synthèse (puisque les supports nous le permettent), type *Inca* et *Lost in Time.*
- Les dessins animés interactifs à la Tex Avery ou à la Walt Disney, plein d'humour, utilisant à fond les techniques de l'animation traditionnelle et caractéristique d'un style graphique particulier, type *Goblins.*

L'intégration de séquences vidéo animées va-t-elle devenir systématique dans vos jeux ?

L'intégration de séquences en FMV à tous les jeux Coktel va devenir systématique, bien évidemment dans la première gamme de produits, et viendra ponctuer d'effets visuels la deuxième gamme.
Ce n'est pas notre ambition créatrice qui nous limite mais toujours les machines.

Merci Muriel et à bientôt.

Les séquences vidéo dans Lost in Time sont particulièrement nombreuses. Elles démontrent les possibilités des jeux micro dans l'utilisation de séquences FMV.

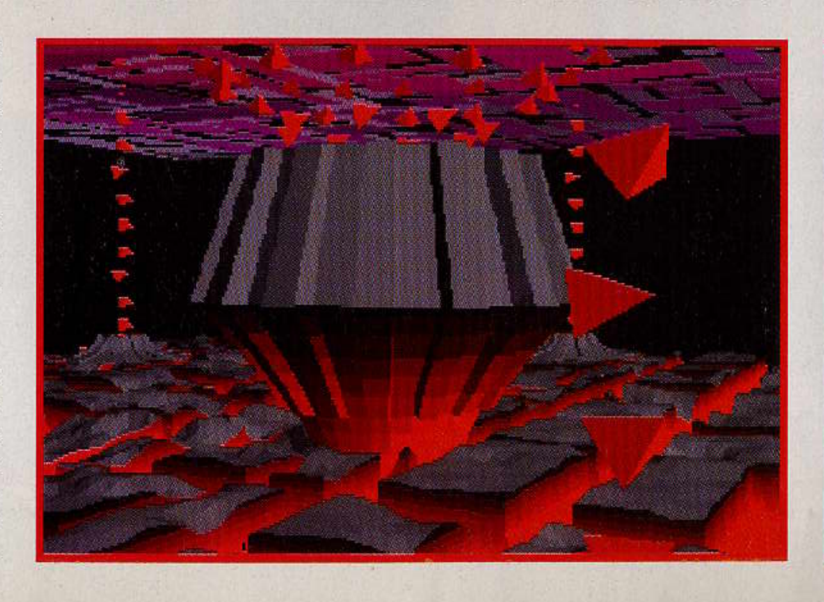




Dans l'introduction de Kether, ces deux personnages en vidéo vous mettent dans le bain pour la mission à venir.

LA FMV ET LES JEUX

Pour nous rendre compte des possibilités de la FMV, nous nous sommes rendus chez Infogrames ou de nombreux jeux CD-I sont en cours de développement.
LIBERTY RACE (appelé aussi *L for Liberty*) sera le premier jeu intégralement en Full Motion. Vous incarnerez un pilote de vaisseau dans un monde futuriste composé d'images de synthèse et de séquences vidéo. Ce jeu est développé à la fois par Infogrames à Lyon, par Little Big One à Bruxelles (spécialiste des images de synthèse) et par I-Motion aux Etats-Unis.
Les jeux suivants n'utilisent pas la carte FMV du *CD-I*. Pourtant malgré les nombreuses contraintes que cela engendre, on peut y trouver des séquences vidéo animées en plein écran ou partielles.
KETHER est du même genre que *Liberty Race* et sortira sous peu en



Ça ne vous rappelle pas quelque chose ? Du genre attaque de l'étoile de la mort ? Ces images tirées du jeu Liberty Race réalisées en images de synthèse sont vraiment superbes. Mission accomplie. Retour à la base.





France. Les séquences vidéo animées servent de transition entre les missions de ce jeu d'action en 3D.

MARCO POLO est un jeu de stratégie/aventures ou vous incarnez Marco Polo (le contraire nous aurait étonné !). Durant vos pérégrinations, vous verrez de nombreux extraits de la série ou les concepteurs ont «pioché» dans les 9 heures d'images qu'ils avaient à leur disposition. Ces images créaient une ambiance très réaliste dans le jeu.

ASTERIX est un jeu d'action/réflexion pour enfants (quoique...). Il vous propose de faire une sorte de jeu de l'oie ou chaque case correspond à une épreuve.

Il peut s'agir de faire passer Idéfix dans un tunnel plein d'embûches, de lancer le javelot, de franchir en bateau une mer déchaînée, de reconstituer les couleurs d'un dessin d'Uderzo, etc.

Toutes les images sont réalisées directement par les dessinateurs de la bande dessinée et la qualité graphique est assez stupéfiante.

Les parties en dessins animé ne font pas appel à des séquences FMV mais n'en sont pas moins fluides et plein écran.

Pour ce jeu, Infogrames travaille en collaboration avec Vit'anim, une société spécialisée dans le dessin animé. Chaque personnage, chaque mouvement est redessiné et retravaillé puis traité image par image. C'est aussi le cas pour *Shaolin*.

SHAOLIN est un jeu d'action qui se déroule en Asie. Vous incarnez un jeune moine qui doit faire un long chemin pour se rendre au temple de la région. Tout au long de son voyage, il rencontrera de nombreuses épreuves à franchir.

Le plus souvent il s'agit d'ennemis à combattre. Les positions du personnage sont particulièrement nombreuses et rapides.

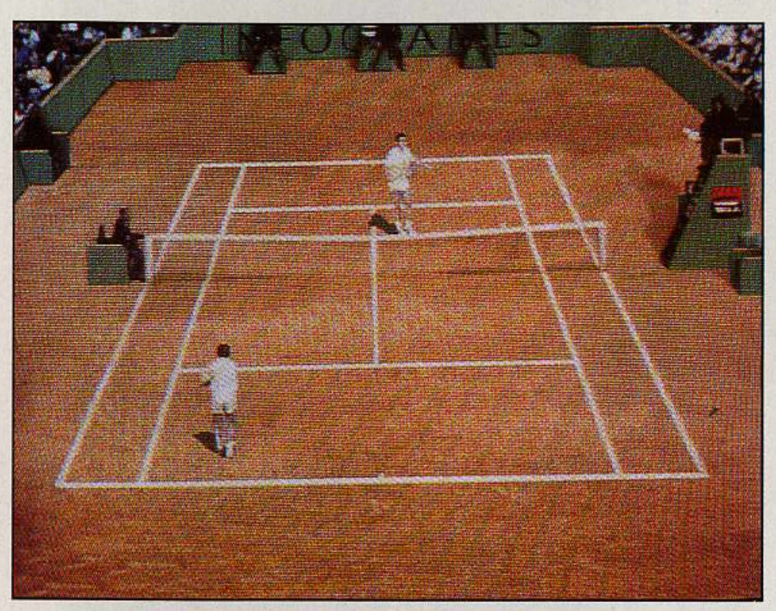
Les décors de fond utilisés sont particulièrement impressionnants.

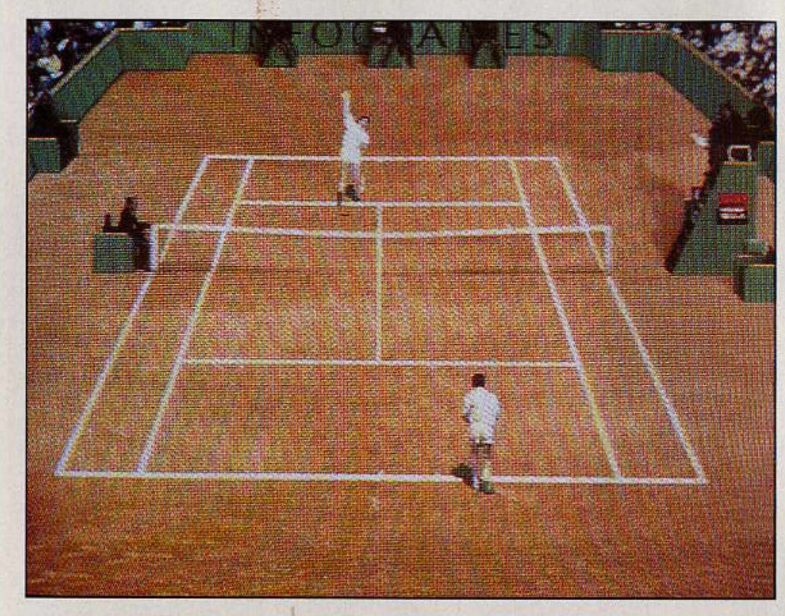
BIG BANG SHOW est un jeu du genre Trivial Pursuit. A la manière du Quizako, il vous faut répondre à de nombreuses questions pour gagner des points.

Chacune d'entre elles est associée à une image fixe, un dessin, ou une séquence vidéo.



TELETENNIS
A vous Roland-Garros !





International Tennis Open est sans doute l'un des produits CD-I les plus célèbres puisqu'on le voit en démonstration chez la plupart des revendeurs CD-I. C'est sur ce jeu, réalisé par Infogrames, que les téléspectateurs ont pu se mesurer par téléphone aux meilleurs tennismen de Roland-Garros. Une grande idée, remarquablement mise en pratique.

Pour les amateurs de tennis, Roland-Garros est LE rendez-vous de la saison. En voyant tous ces champions s'affronter sur le court, qui n'a jamais rêvé de disputer un match contre Leconte, Lendl, Courier ou Agassi ? Songe illusoire ? Pas forcément ! Car, cette année, France 2 et France 3 ne se sont pas contentées de couvrir l'événement. Grâce à l'opération Télétennis, les téléspectateurs ont pu se mesurer à des grands noms du tennis sur International Tennis Open, le jeu CD-I de Philips réalisé par Infogrames.

Pour cela, il suffisait de disposer d'un téléphone et d'être sélectionné par TV TEL 3, la filiale télématique de France 3.

Non contents de pouvoir se vanter d'avoir battu l'un des meilleurs tennismen au monde, une vedette de cinéma ou une personnalité de la télé, les gagnants de ces matchs de Télétennis ont aussi remporté un lecteur CD-I. On comprend que le standard ait «sauté» plusieurs fois sous la pression des milliers d'appels téléphoniques en provenance des quatre coins de la France. Pour un coup d'essai, Télétennis est un coup de maître et a montré à quel point télé et jeux vidéo pouvaient faire bon ménage. Bref, vous, je ne sais pas, mais nous autres, à *Tilt*, on s'entraîne dur pour l'année prochaine !

DdM

MICROMANIA
DIX ANS DE FOLIE LUDIQUE

Micromania, le célèbre revendeur spécialisé dans les jeux micro, fête ses dix ans avec une opération spéciale basée sur la célèbre équipe de basket des Bulls.

Achetez des jeux à des prix compétitifs et remportez, en prime, des goodies officiels de Bulls.

Micromania est sans aucun doute aujourd'hui l'un des plus grands revendeurs de logiciels en France. Ils fêtent au mois de juillet leurs dix ans d'expérience (dix ans, ça fait beaucoup, dans un monde aussi mouvant que celui de la micro-informatique). Fondée à Paris, la société a su s'étendre en créant de nouveaux magasins un peu partout dans la capitale puis à Lyon, Nice et très récemment Lille. Et pour tous les autres, elle gère également un service de vente par correspondance. Enfin, on peut s'y procurer tous les produits importants sur ST, Amiga, PC et même Macintosh à des prix souvent compétitifs. Pour fêter son dixième anniversaire, Micromania lance une opération spéciale qui va ravir les amateurs de basket. Pour tout achat supérieur à 750 F (ce chiffre pourrait varier), Micromania offre à ses clients une casquette ou un T-Shirt de l'équipe des Bulls. Non seulement ces «goodies» sont parfaits pour l'été mais ils sont aussi de très bonne qualité puisque officialisés par l'équipe. D'autres cadeaux seront distribués : badges, fanions, autocollants... Enfin, les titres forts qui paraîtront cet été profiteront des promotions exceptionnelles, en particulier sur *PC* et sur *Mac*. Cette opération anniversaire de Micromania commencera au 1er juillet pour terminer à la fin du lois d'août. Ça vous laisse deux mois pour devenir un roi du basket.



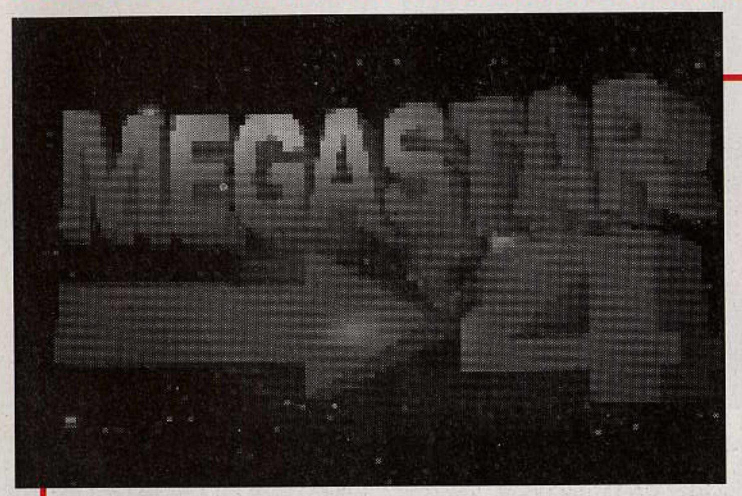


Incarner le directeur d'un centre anti-pollution a toujours été mon rêve ! Quand je vois les désastres dans SimCity, il était temps de proposer un shareware de ce genre.

PC ECOLO

Même nos *PC* s'intéressent à l'écologie ! A notre époque, où l'environnement devient une préoccupation majeure, où les médias nous inondent de reportages sur la pollution et où les publicités nous vantent les produits verts, le premier produit «vert» pour micro voit le jour. Créé par le groupe Myriad à la demande de plusieurs sociétés dont l'EDF, ce programme ,finement intitulé *«l'air, c'est la vie»*, vous propose d'incarner un directeur régional de protection de l'environnement. La programmation de ce logiciel n'est pas démente mais l'idée en soi est suffisament intéressante pour que nous en parlions. La copie est autorisée, voire fortement conseillée, par l'éditeur. Alors si vous avez l'occasion de jeter un coup d'œil... à condition d'utiliser des disquettes recyclables bien sûr !

Morgan Feroyd



DISQUETTE DE FANZINE

Le fanzine sur disquette n'est pas une nouveauté. Megastar a l'avantage d'être réalisé par des voisins, ce qui m'a permis d'assister à toutes ses phases de création. Cela lui vaut d'avoir un peu de pub dans cette page... Cela dit, ce zine mérite vraiment qu'on parle de lui. Sa présentation, d'abord, est superbe : images 3D calculées et animées, musiques digitalisées, photos d'écran en-veux-tu en-voilà, c'est un véritable plaisir pour les yeux et les oreilles. Le contenu est presque exclusivement réservé aux jeux PC, avec des tests complets et bien réalisés (même s'ils sont parfois trop gentils). Le fanzine est sympa et les gars qui le font aussi. Ils sont même tellement gentils qu'ils vous copieront gracieusement les deux disquettes HD compactées qui constituent leur magazine. Pour recevoir Megastar, envoyez deux disquettes 3" 1/2 HD et une enveloppe timbrée libellée à votre adresse à :
Megastar, Instance PTT, 37380 Reugny.

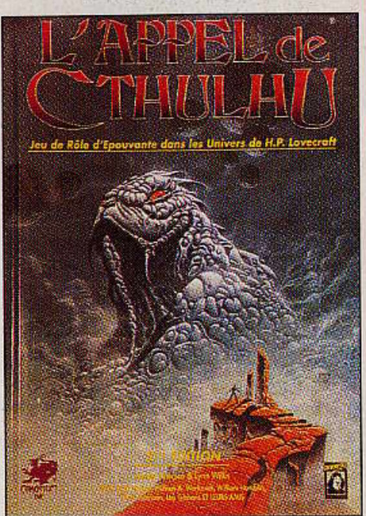
JLJ

LE CADEAU D'ANNIVERSAIRE INFOGRAMES !

Infogrames fête ses dix ans ! Et pour en faire profiter tous les amateurs de jeux, la firme lyonnaise lance une opération exceptionnelle. Jusqu'au 30 septembre, vous trouverez dans toutes les boîtes de jeu Infogrames un sticker «Infogrames fête ses dix ans» qui vous donne droit à un second jeu pour 50 F seulement (à choisir parmi *Eternam, Advantage Tennis, Go Simulateur, Sim City, Bandit king of ancient China, Genghis Kahn, L'Empereur, Nobunaga's ambitions 2, Playroom, Welltris et 7 Colors*). Une excellente initiative ! Mon conseil : achetez-vous *Alone in the Dark* et choisissez *Eternam* comme second jeu.

DdM

CTHULHU VOUS APPELLE !



Maintenant disponible en français dans sa cinquième édition, L'Appel de Cthulhu est l'un des jeux de rôles les plus célèbres au monde. C'est lui qui a inspiré des jeux comme *Alone in the Dark* ou *Shadow of the Comet*.

Vous connaissez tous la gamme «Call of Cthulhu» de chez Infogrames dont font partie *Alone in the Dark* et *Shadow of the Comet.* Mais, peut-être, ne vous êtes-vous pas encore penché sur le jeu de rôles, le vrai, basé sur l'œuvre de Lovecraft ? Dans ce cas, vous serez heureux d'apprendre la sortie en français de la cinquième édition de l'un des jeux de rôles les plus célèbres au monde. A l'intérieur, tout sur les créatures indicibles du mythe de Cthulhu (prononcez «keuh-thou-lou»), la magie blanche et noire et tous les ingrédients nécessaires à des heures de jeux endiablés. Cthulhu appelle... Répondez-lui ! (Edité par Jeux Descartes, prix : B).

DdM

UN NOUVEAU JOYSTICK PC !

Le dernier joystick pour compatibles *PC* d'Advanced Gravis, société canadienne dont la spécialité est le manche à balai, est directement inspiré de ses ancêtres pour *ST* et *Amiga*. Son manche, rembourré et agréable au toucher, dispose de trois boutons de feu (deux pour le pouce et un pour l'index). Le socle, qui bénéficie d'une très bonne stabilité, en possède deux autres sur le côté gauche. Leur particularité est qu'ils sont paramétrables grâce à deux petites molettes. Une autre molette sert de commande des gaz. Enfin, une dernière, de taille respectable, agit sur la rigidité du manche : en la tournant complètement dans le sens des aiguilles d'une montre, celui-ci se durcit au maximum et revient à sa position centrale dès qu'on le lâche. Le Gravis Analog Pro, compatible avec les Thrustmaster, se révèle idéal pour les simulations de vol. (Prix : E).

David Téné



L'Analog Pro est le nouveau joystick pour PC de chez Gravis. Doté de nombreux boutons, il se révèle idéal pour les simulations de vol.

CE MOIS-CI...

CODING PARTY SUR PC

Enfin une coding party sur *PC* en France ! La Convention MUL'93 se déroulera les 10, 11 et 12 juillet prochains à Mulhouse. Le but des organisateurs : créer une méga-démo rassemblant les meilleurs écrans réalisés durant la convention. D'autres concours y seront organisés, dans la grande tradition des coding party : concours graphique, prix de la meilleure démo, concours de musique, etc.
L'entrée sera de 150 F pour ceux qui apportent leur ordinateurset de 200 F pour ceux qui viennent sans. Attention : il n'y a que deux cents places disponibles. Si vous êtes intéressé, écrivez à Convention MUL'93, Lambert P.A, Centre Médical Lalance, 68460 Lutterbach ou laissez un message sur le 3614 SPIRAL, rubrique CP.

DdM

REVELL
DE LA MAQUETTE AU CD-ROM



Revell, le fabricant de modèles réduits propose un de ses modèles, la Porsche 911 «Slant Nose», accompagné d'un *CD-ROM* qui contient les instructions de montage de la maquette (et de trois autres modèles, vendus séparément) ainsi qu'une simulation de pilotage sur route et sur circuit mettant en scène ces voitures. Les instructions de montage sont entièrement animées en 3D et accompagnées de séquences filmées qui illustrent les points difficiles de la réalisation d'une maquette : les techniques de collage, de peinture et de finition sont ainsi exposées et commentées en direct ! Le simulateur de conduite, conçu pour cette occasion, tient compte des caractéristiques de chacune des quatre voitures. Il fait également appel à des séquences filmées et des dialogues digitalisés. Ce *CD-ROM* devrait être suivi de deux autres ayant pour thème d'une part quatre voitures de sport américaines et, d'autre part, quatre avions avec, à chaque fois, un jeu de simulation. Pour *PC AT* et compatibles avec carte Super VGA, 4 Mo de RAM et carte sonore.

Serge Grun

UN SUPER DICO MICRO

Le dictionnaire de la micro 93 est plus qu'un simple dico : c'est une véritable mini-encyclopédie. On y trouve aussi bien les définitions des termes techniques que l'histoire, très enrichissante, des premiers micro-ordinateurs et de leurs inventeurs. Chaque mot est précédé d'une icône indiquant à quel domaine il se rapporte : télécommunications, graphismes, intelligence artificielle, culture générale... Un ouvrage bien documenté et pour cause : Jacques de Schryver, son auteur, est journaliste informatique depuis de nombreuses années. Un seul regret : le genre des mots n'est pas indiqué et manque parfois cruellement («abaque»... à votre avis, c'est féminin ou masculin ? Raté, on dit «un»). Le dictionnaire de la micro 93 n'en est pas moins très instructif.
De surcroît, son prix est inférieur à 80 francs. (Edité par Micro Applications).

David Téné



Le dictionnaire de la micro 93 est bien plus qu'un dico, c'est une véritable encyclopédie de l'informatique.

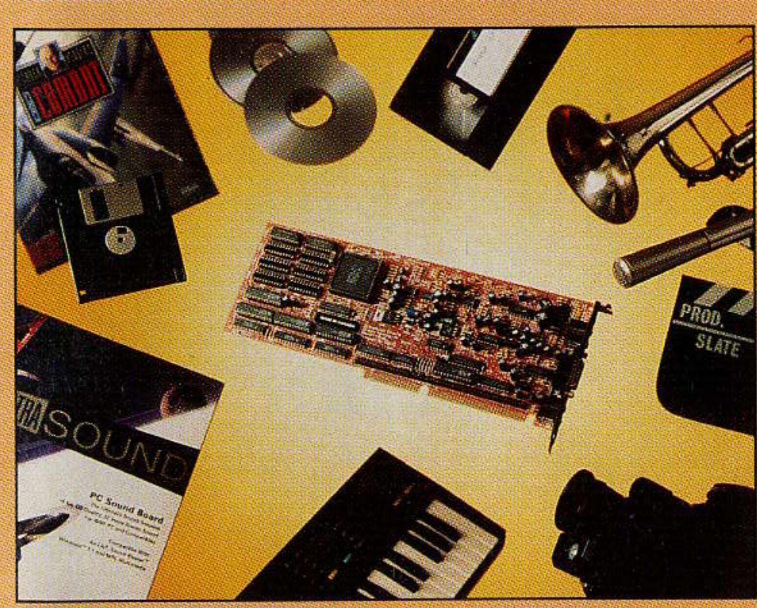
LA GUERRE DU SON

Une nouvelle carte sonore vient de faire son apparition sur le marché hexagonal. Conçue et développée pendant deux ans par la société canadienne Advanced Gravis, l'Ultra Sound est au premier abord comparable à ses concurrentes (Ad Lib, Sound Blaster), avec lesquelles elle est compatible. Sa fréquence d'échantillonnage est de 44,1 kHz, la même que celle des CD audio et elle peut reproduire jusqu'à 32 voix simultanément.
Elle est, de surcroît, équipée des prises Midi en option. Tout un tas de petits utilitaires - dont un échantillonneur huits bits - l'accompagne, ainsi qu'une bibliothèque de sons déjà sur disque. Mais c'est grâce à un driver spécifique - que certains éditeurs de jeux commencent à supporter - que l'on se rend compte de quoi

COMPILATION TRES SPATIALE

Space Legends est le titre d'une nouvelle compilation, réalisée par Empire, qui réunit trois célèbres jeux de Space Opera.
Le premier est *Wing Commander*, l'un des softs qui a donné ses titres de noblesse au *PC* en tant que machine de jeu.
Le second s'appelle... *Elite Plus*, sans aucun doute l'un des jeux les plus célèbres au monde (même s'il a un peu vieilli aujourd'hui).
Le dernier, enfin, s'intitule *Megatraveller 1* et c'est un jeu de rôles de S-F assez agréable.
Voilà une bonne compilation pour les amateurs de Space Opera qui ne traquent pas la nouveauté (édité par Empire, prix : D).

DdM



L'Ultra Sound est une nouvelle carte sonore qui, grâce à son driver spécifique, offre un son «en 3 dimensions». Etonnant !

Ultra Sound est réellement capable. Le son semble venir de tous côtés, c'est-à-dire non seulement de la gauche et de la droite (stéréo), mais aussi de l'avant et de l'arrière... Comme si le son était en trois dimensions ! Le port d'un casque renforce cette impression. Souhaitons que les capacités d'Ultra Sound soient mises à profit par de nombreux éditeurs qui pourront ainsi affiner le réalisme de leurs productions. (Prix : I).

David Téné

FETE DE LA JEUNESSE

SUR LES PAVES... LES MICROS



La fête de la jeunesse vous offre chaque année l'occasion unique de faire découvrir votre immense génie au monde entier ! Mais vous pouvez aussi vous amuser en restant simple spectateur.

On connaissait la fête de la musique, la fête des mères et celles des grand-mères, il faudra désormais ajouter sur votre agenda, la fête de la jeunesse ! Une initiative de la mairie de Paris qui permet chaque année aux jeunes Parisiens de descendre dans les rues y montrer leurs talents ! Et, pour l'année prochaine, il ne tient plus qu'à vous de proposer, un concours de jeux ou de démos.

Les jeux et les démos micro dans la rue, c'est pour bientôt ! Pour sa deuxième édition qui s'est déroulée le 22 mai dernier, la Fête de la jeunesse proposait déjà un éventail de plus de huit cents animations réalisées par de jeunes Parisiens.

Theâtre, arts plastiques, sport, musique, poésie, danse, spectacle... Tous les domaines étaient représentés et les tous jeunes auteurs pouvaient enfin faire leurs premiers pas, et leurs preuves, devant un véritable public !

Expositions de peintures, de photos, de dessins, ou de sculpures, concerts de rock, de jazz, ou de rap, spectacles de magie, et même démonstrations de boomerang ou de rollers... Il y en avait vraiment pour tous les goûts !

Pour tous les créateurs sur micros, les graphistes et démomakers en tous genres, voilà donc l'occasion rêvée de faire connaître leurs réalisations à un vaste public. Si vous avez raté cette mémorable journée, pas de panique ! Il est prévu que l'opération se renouvelle l'année prochaine.

Pour y participer, il suffit d'avoir entre treize et vingt-cinq ans, d'habiter, d'étudier, ou de travailler à Paris, et, surtout de présenter un projet intéressant.

Il ne vous reste plus qu'à déposer votre dossier de candidature entre le 1er et le 31 mars 1993.Pour avoir tous les renseignements, vous pouvez contacter la Direction de la jeunesse et des sports de la mairie de Paris, 25, boulevard Bourdon. 75180 Paris Cedex 04. Tél : 42 76.24.24.

Et, puisque la fête de la jeunesse est ouverte à toutes les formes d'expression, pourquoi ne pas organiser, pour l'année prochaine, un concours de démos ou une expo de dessins réalisés sur ordinateur ? L'idée vous plaît ? Alors à vous de jouer !

Marc Lacombe

INTEL

LE PENTIUM, QU'EST-CE QUE C'EST ?

Cela fait maintenant deux mois que le nouveau processeur d'Intel, le Pentium (586), est disponible en petite quantité. Super ! Et après ? Cela vous surprendra peut-être, mais cette arrivée n'a absolument pas bouleversé l'univers du *PC*. Cette merveille technologique n'équipe, à l'heure où j'écris ces lignes, qu'une petite centaine de *PC* en France, principalement dédiée à la démonstration de sa puissance.

Vous le savez sans doute, le Pentium est un processeur 64 bits. Installé sur une carte 32 bits «classique» (celle d'un *486*, par exemple), il fonctionne environ 40 % plus vite, à fréquence égale, qu'un *486DX*.

Vous prenez un *PC 486*, vous remplacez le processeur par un 586 bridé à 32 bits et, hop !, vous gagnez 40 % en vitesse... Evidemment, ce serait mieux sur une carte 64 bits. Mais voilà, il n'y en a pas, on ne sait pas les faire, elles sont à l'étude, la production commence incessamment sous peu (et j'en passe; il y a autant d'excuses que de constructeurs)...

De fait, le problème est plus ardu qu'il n'y paraît. Tous les composants doivent être réétudiés : il faut, par exemple, prévoir une mémoire sur 64 bits, un bus de 64 bits, etc. Pendant ce temps, Intel annonce ses processeurs 486 DX 3 (à fréquence interne triplée), qui eux, fonctionnent sans problème sur une carte 32 bits.

Conclusion : le Pentium est là, mais on ne s'en est pas vraiment rendu compte. Et, sans doute, l'architecture 32 bits va-t-elle longtemps encore dominer le marché.

Pour l'instant, le *486* continue de régner en maître.

JLJ

Fédération Française de Jeux Vidéo et Jeux Interactifs

Charte

Article 1

Tout adhérent, salarié ou bénévole faisant partie de la Fédération Française de Jeux Vidéo devra appliquer cette charte sans aucune restriction ni réserve.

Article 2

Le but de la Fédération est de développer sur notre territoire le maximum de connaissances sur le plan informatique, en software et hardware, pour en faire bénéficier les adolescents de notre pays et se maintenir à la pointe du progrès dans ce domaine.

Article 3

La Fédération devra mettre à la disposition des établissements scolaires les moyens nécessaires afin de les équiper d'ordinateurs et de tous les programmes les plus perfectionnés pour apporter aux générations suivantes la technologie et le savoir dans ce domaine.

Article 4

La Fédération étant une association à but non lucratif régie par la loi du 1er juillet 1901, les bénéfices réalisés seront réinvestis de la manière suivante :

1 - Équipement informatique dans les établissements scolaires français.

2 - Formation des enfants sur tous systèmes informatiques en liaison avec les Ministères de l'Éducation nationale, de la Culture et de la Recherche.

3 - Toute œuvre caritative française en liaison directe ou indirecte avec l'enfance.

Article 5

La Fédération devra organiser chaque année des Championnats de France ainsi que des Championnats régionaux, afin de réunir le maximum d'adhérents et de les inciter à passer des programmes ludiques à des programmes ludo-éducatifs et éducatifs qui seront mis à la disposition des Ministères de l'Éducation nationale et de la Culture.

Article 6

La Fédération devra fonder dans le maximum de villes sur notre territoire, des clubs où les enfants à partir de huit ans pourront être formés ou pourront jouer sur toutes consoles ou micro-ordinateurs, afin de créer des lieux de rencontres salubres en osmose avec la ligne directrice de la Fédération.

Article 7

La Fédération devra créer une fondation dans laquelle les enfants les plus doués en informatique pourront développer tous les programmes présentant un intérêt culturel, éducatif ou social pour notre pays. La Fédération se devra de les prendre en charge pendant la durée de leur scolarité en leur octroyant des bourses d'études.

Article 8

La Fédération fera appel à toute personne physique ou morale ou à toute juridiction pour que cette charte soit appliquée et défendue telle qu'elle a été créée, en garantissant l'honnêteté et la moralité de ses intervenants.

Fait à Paris, le 14 décembre 1992

PC

PRINCE OF PERSIA 2 THE SHADOW A...

TESTE PAR JACQUES HARBONN



Référence incontournable dans le domaine des jeux de plates-formes, *Prince of Persia*, premier du nom, a été pratiquement adapté sur tous les micros et consoles. Ce second volet se révèle encore plus prenant, même si, au premier abord, il apparaît moins révolutionnaire.

Dans *Prince of Persia*, vous avez lutté avec les pièges des souterrains et les gardes des cachots pour libérer la belle princesse des griffes du vizir. Le sultan vous a récompensé en vous accordant la main de sa fille. Mais votre bonheur n'aura été que de courte durée. Onze jours à peine après les noces, le vizir, usant de sa puissante magie, se fait passer pour vous et vous élimine en vous accusant d'être un imposteur. Votre seul salut réside dans une fuite éperdue avec tous les gardes du palais à vos trousses.

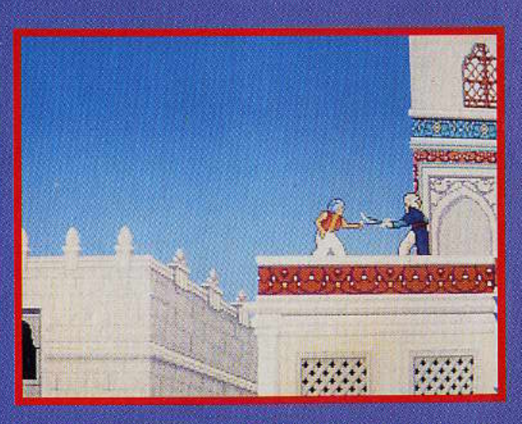
Vos aventures commencent sur les balcons du palais, où vous avez atterri au terme d'un saut spectaculaire à travers la fenêtre. Il faudra vous battre cimeterre en main dès les premiers instants pour éliminer les gardes, puis bondir de toit en toit pour accéder enfin à l'embarcadère. Là, vous devrez sauter sur un navire en partance pour échapper définitivement aux gardes qui ne cessent d'affluer. Arrivé sur une île déserte, il vous faudra trouver le moyen de franchir les sables mouvants pour accéder à la caverne. Le reste des aventures va se dérouler en intérieur, dans des grottes dans un premier temps, dans un palais abandonné ensuite, puis dans un temple, pour finir par un combat épuisant contre le vizir magicien.

On retrouve les ingrédients du premier volet : plates-formes nécessitant des sauts rigoureux et souvent une excellente synchronisation, pièges divers à éviter (lave, précipices, piques, canons), énigmes à résoudre pour franchir certains passages (chemins cachés, plaques de déclenchement, etc) et combats contre d'immondes créatures (squelette, serpent et autres têtes volantes grimaçantes).

Vous ne disposez que de 75 minutes pour remplir votre mission mais les sauvegardes multiples vous permettront de progresser.



«Oh ! Ali» « Oh ! Sheherazade »; «Oh ! Ali» « Oh ! Sheherazade »; «Oh ! Ali» « Oh ! Sheherazade »; «Oh ! Ali» « Oh ! Sheherazade »; «Oh ! Ali» «; D'accord, on vous passe la suite.



Dès les premières secondes, il faut se battre contre les sbires du vizir pour conserver la vie. La «sortie» se trouve à l'extrême gauche.

F PERSIA 2
AND THE FLAME



La scène du pont branlant conclut l'étape des cavernes et se révèle très difficile. Il faut appuyer sur la dalle d'ouverture (à droite) de la porte à gauche (non visible), combattre le squelette pied à pied en le forçant à reculer puis à se retourner, le réattaquer pour l'empêcher de réappuyer sur la dalle, tout en restant dans les 5-6 premiers segments gauche du pont. Lorsque celui-ci s'écroule, raccrochez-vous avec célérité aux vestiges du pont et remontez. Un autre squelette vous attend à proximité et il faudra franchir ce passage rapidement avant qu'il ne s'éveille tout à fait, car vous avez perdu votre cimeterre dans la chute du pont !

AVIS

OUI ! **JACQUES**

J'avais tellement aimé le premier volet que j'ai eu un peu peur en commençant le second, d'autant que l'aventure débute par une série de combats. Mais très vite le jeu devient absolument passionnant. Prince 2 est beaucoup plus difficile que le premier volet, que ce soit au niveau des passages à franchir, des combats ou des énigmes à résoudre. Certains passages peuvent nécessiter plusieurs minutes de cogitation intensive, quand ce n'est pas près d'une heure. Mais cette difficulté ne lasse pas, car on progresse toujours un peu plus sur le chemin de la solution. De plus, les sauvegardes multiples et le système de reprise automatique au dernier tableau important (et non pas au début du niveau) facilitent cette progression. La magie de l'univers de Jordan Mechner est toujours aussi puissante, servie cette fois par une réalisation supérieure: VGA 256 couleurs et plein usage des capacités de digitalisation des cartes sonores. Les scènes intermédiaires sont souvent superbes et ajoutent fortement à l'ambiance. Un grand Hit à ne surtout pas manquer.

Jacques Harbonn

2 MINUTES DE JEU

MILLE ET UNE AVENTURES



Une fois sur le débarcadère, foncez encore une fois à gauche (sans vous préoccuper des gardes) et sautez pour vous raccrocher au bateau en partance.



Pour franchir les sables mouvants et ouvrir la porte des grottes, sautez sur toutes les dalles non marquées jusqu'à la paroi rocheuse.



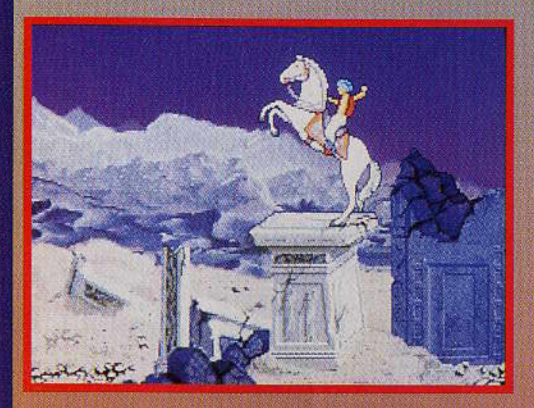
Vous voici au début de vos aventures intérieures. Explorez chaque passage, sautez pour découvrir les dalles fragiles et avancez avec prudence...

COMPARATIF
PRINCE OF PERSIA 2 FACE A FLASHBACK

Prince of Persia 2 *et* **Flashback** *se ressemblent beaucoup. Tout deux misent sur une animation très soignée et sur un habile mélange de jeu de plates-formes et d'aventures.* **Flashback** *l'emporte au niveau de l'animation par ses mouvements encore plus variés, ses meilleurs enchaînements et l'apport du polygone pour les scènes de coupe (zooming, changement de perspective, etc), celle de* **Prince 2** *restant tout de même excellente. Les deux scénarios sont enlevés et difficiles, avec des énigmes variées. J'ai une petite préférence pour l'atmosphère de* **Prince 2**, *mais c'est vraiment une question de goût personnel. Les deux programmes sont des réussites complètes que l'on peut acheter les yeux fermés.*



Cette fois, vous avez pris vos précautions pour que le vizir ne puisse plus vous importuner. Mais qui est donc cette sorcière qui vous contemple dans sa boule de cristal ?



Vole, mon fidèle coursier... Et la statue du cheval, de se transformer en Pégase. Comme dans tous les contes orientaux, la magie a la part belle...



Après un voyage somme toute agréable en tapis volant, vous êtes éjecté dans cette citadelle en ruine.

AVIS

OUI ! — **DOGUY**

Prince of Persia *a marqué son époque de la même manière que* **Lemmings, Dungeon Master** *ou* **Tetris.** *Nous étions tous anxieux de voir ce que pouvait donner ce second volet. Allait-il réussir à séduire les nouveaux venus sans néanmoins décevoir les fans du premier épisode ? Et bien oui !* **Prince of Persia 2** *est le digne successeur de* **Prince of Persia** *dont il reste très proche. N'allez pas penser cependant que seuls les graphismes ont été améliorés (ce qui est déjà un très bon point) : Jordan Mechner vous a réservé quelques surprises ! Au moment où vous croirez avoir tout vu, vous vous retrouverez sur un tapis volant ou en train de chevaucher un pégase. Bref, j'ai été emballé par ce* **Prince of Persia 2** *qui se révèle aussi passionnant que son prédécesseur. Bravo !*

Dogue de Mauve

QUI EST JORDAN MECHNER ?

Contrairement à certains programmeurs qui enchaînent titre sur titre, Jordan Mechner développe dans la «sérénité». Son premier titre connu (et aussi le premier tout court à ma connaissance) est Karateka. Jeu de combat sorti initialement sur Apple II, il avait étonné par la qualité de sa mise en scène. A la manière d'un film, le programme vous présentait régulièrement des «nouvelles» de la belle princesse et de son sombre geôlier. Il fut d'ailleurs Tilt d'Or en son temps. Jordan s'attaqua ensuite à Prince of Persia toujours sur Apple II. Cette version très peu connue était stupéfiante de qualité graphique et d'animation pour cette machine. Après un succès modeste (!), Prince of Persia a explosé et s'est vu adapté sur pratiquement toutes les machines. Jordan travaille depuis 1991 sur le second volet. S'il a conçu le scénario et géré l'équipe, il n'a pas participé directement à la réalisation, confiée à une équipe comprenant bon nombre d'éléments de la première version PC.



Cet «échiquier» est plein de fosses difficiles à discerner. Seule l'expérience vous permettra de trouver le bon chemin.

VERSIONS

PC

Prince of Persia 2 n'est disponible que sur PC pour le moment, mais il sera adapté rapidement sur Mac et sans aucun doute ensuite à la quasi totalité des micros et consoles.

TOP

- Le jeu vous prend et ne vous lâche plus !
- Les énigmes sont difficiles mais logiques
- La progression de difficulté est vraiment magistrale
- On peut sauvegarder le jeu

FLOP

- Le jeu est dur, parfois presque trop
- Ce second volet n'est pas aussi « révolutionnaire » que le premier

Editeur : Borderbund
Distributeur : Electronic Arts
Conception : Jordan Mechner
Programmation : Jeffrey Charvat, Julie Glavin, Lydia Haggerty, Maureen Gilhooly
Graphisme/animation : Nicole Tostevin, Stephen Peterson, Michael Baisuck, Daniel Goodwin
Musique : Jonelle Adkisson

TESTE SUR

PC 486 DX 33, 8 Mo, cartes SVGA et Sound Blaster Pro 2.

MATERIEL NECESSAIRE

PC 386 SX minimum.
Mémoire requise : 640 Ko (mémoires EMS et XMS mises à profit).
Modes graphiques : VGA/MCGA.
Cartes sonores : AdLib, Soundblaster (recommandée), Pro Audio, Spectrum, Disney, Tandy, Roland.
Contrôle : clavier/joystick
Média : 4 disquettes 3"1/2 HD
Installation disque dur : obligatoire (15 minutes)
Espace requis : 7 Mo
Jeu en anglais
Manuel en français
Protection par code:

91 %

ACTION	▪▪▪
PLATES-FORMES	▪▪▪
SIMULATION	
AVENTURE	▪
ROLE	
REFLEXION	▪▪
SPORT	
3D	

PRINCE OF PERSIA 2

PC

PLUS PRENANT QUE LE PREMIER VOLET, AVEC UN SCENARIO PLUS FOUILLE, DES ENIGMES PLUS VARIEES ET PLUS DIFFICILES, IL RESERVE DES HEURES DE PLAISIR.

86 % — **GRAPHISMES**
Certains décors sont somptueux et tous restent d'un excellent niveau.

84 % — **ANIMATION**
Elle reste au top, même si elle ne marque pas de réel progrès par rapport au premier volet.

76 % — **MUSIQUE**
Elle est agréable et vous accompagne tout au long du jeu.

82 % — **BRUITAGES**
Les digitalisations vocales et les nombreux bruitages de qualité servent l'ambiance et le jeu.

90 % — **PRISE EN MAIN**
Les commandes sont identiques au premier volet : simples et ergonomiques. Nul besoin de lire la notice.

88 % — **JOUABILITE**
Le contrôle du prince est parfait et il ne faudra vous en prendre qu'à vous si vous ratez une action.

89 % — **DUREE DE VIE**
Ce second épisode résistera un bon moment aux meilleurs, car il est vaste et difficile.

Difficulté	Joueur	Prix
D Difficile	1	D

GOAL

TESTE PAR LAURENT DEFRANCE



AMIGA

Il aura fallu attendre un temps interminable (plus de deux ans) pour jouer au nouveau *Kick Off* rebaptisé *Goal*. Pendant cette longue période de gestation, la concurrence en a profité pour sortir des titres aussi forts que *Striker* ou *Sensible Soccer*, dernier *Tilt d'Or* dans le domaine du sport. Dino Dini, le créateur de *Kick Off*, devait donc prouver qu'il restait le meilleur dans cette compétition sportive. C'est quasiment chose faite...

Eric Cantona mis à nu... Dommage que l'on puisse pas modifier ses caractéristiques et qu'elles n'évoluent pas en fonction de ses résultats en match.

AVIS

OUI **LAURENT**

Je suis un fidèle supporter de Kick Off. Surtout le premier. Je n'allume plus mon Atari que pour jouer à ce superbe jeu de foot. La seconde version, ne m'avait pas convaincu. Kick Off II était devenu injouable à cause d'un contrôle trop «pointu», c'est à dire qu'au moindre écart dans la maîtrise du ballon, l'adversaire reprenait le dessus. Il devenait dans ces conditions extrêmement difficile de mener une quelconque action défensive ou offensive. J'étais à la fois partagé entre l'envie très forte de découvrir le nouveau jeu de Dino Dini et la crainte d'une déception. Heureusement, le célèbre programmeur n'a pas raté ce rendez-vous. C'est la meilleure version de Kick Off auquel vous aurez droit. Il a considérablement amélioré la jouabilité tout en gardant le principe de contrôle devenu célèbre : bloquer la balle en pleine course, tourner sur soi-même pour trouver un joueur démarqué, repartir balle au pied et faire une passe ! Voilà qui est simple et reste à la portée de tous les joueurs. Les améliorations sont très intéressantes comme la visualisation du terrain, les zooms et les effets de balle lors des tirs. Goal est un excellent compromis entre les jeux arcades de type, Sensible Soccer ou Striker et la gamme originale des Kick Off.

Laurent Defrance

Tout en reprenant certains aspects des meilleurs jeux de foot actuels, *Goal*, garde les spécificités des précédents *Kick Off* . Partagé entre la simulation et l'arcade, il offre un excellent compromis. Sa prise en main a été singulièrement améliorée, bien qu'il faille encore passer plusieurs heures d'entraînement (match à une équipe, tirs aux buts) avant de maîtriser complétement le jeu et les joueurs. Courir, s'arrêter, bloquer la balle et repartir, ne présente pas de difficulté particulière. Ce qui était loin d'être le cas dans les premiers *Kick Off*. Les passes se font automatiquement, vers le joueur le mieux placé. Le système de radar est en lieu et place pour donner une bonne vision du match et vous aider à trouver le partenaire démarqué. La compétition est ouverte aux clubs de première division (la version française vous permettra de jouer avec les 20 équipes du championnat français) pour le championnat et les coupes européennes. Les noms sont ceux des véritables joueurs professionnels. Ainsi, à Manchester United, on retrouve Eric Cantona. Chaque sportif dispose de ses propres caractéristiques. Malheureusement c'est à titre purement indicatif car il n'est pas possible de les changer. Votre rôle d'entraîneur se limite à placer vos joueurs sur le terrain et à trouver le meilleur schéma tactique.

Ce qui a évolué dans le bon sens par rapport aux *Kick Off* précédents c'est tout d'abord la visualisation du terrain. Il y toujours cette vue aérienne verticale devenue un grand classique du genre. Mais vous aurez aussi la possibilité de la transformer en vue horizontale, plus proche des jeux de foot de type arcade. Autre nouveauté : le zoom. Lors des coups de pied arrêtés, l'angle de vue est très large. Dès que la balle est en jeu, l'action est zoomée. C'est le même effet qu'à la télévision, lorsque la caméra se rapproche des joueurs en pleine action. Le contrôle de la balle a été fortement amélioré. La partie devient plus jouable et les combinaisons d'attaque et de défense sont plus gérables.

Mais pour être compétitif, *Goal* ne pouvait se contenter de quelques améliorations. Dino Dini a du regarder ce qui s'est fait depuis ces dernières années. Par exemple, il reprend le principe des pointillés pour orienter les tirs des corners et des touches. Il laisse l'ordinateur gérer les coups «spéciaux» comme les têtes plongeantes ou les reprises de volée selon la position du joueur. Ces nouveautés ont vu le jour sur *Striker* et *Sensible Soccer*, les deux seuls jeux de foot pouvant rivaliser avec *Goal*.



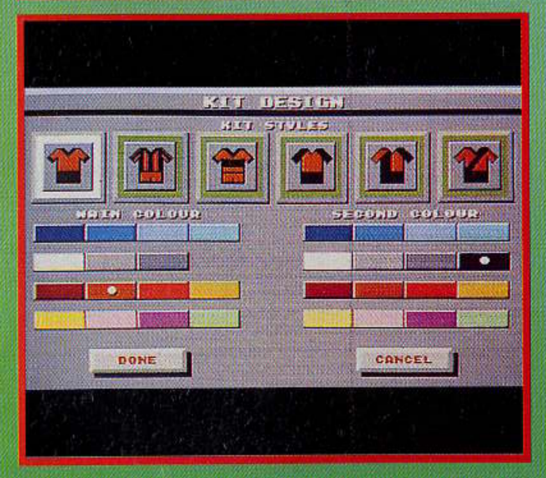
Premier arrêt du gardien...



... repoussé malheureusement, dans les pieds de l'attaquant. Le gardien contrôlé par l'ordinateur n'est pas invulnérable, heureusement.



Lors des pénalties, vous n'aurez pas la célèbre flèche qui indique la direction de votre tir. C'est l'orientation de la manette qui vous donne la hauteur et la direction du tir.



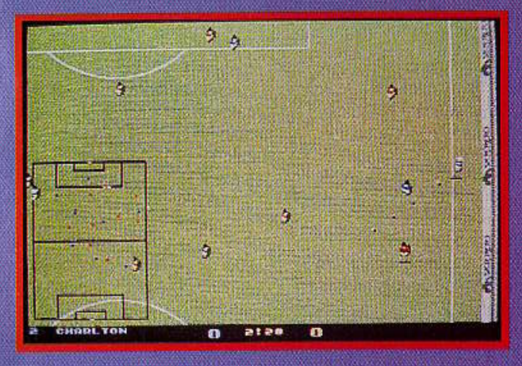
Le Kit Design permet de changer les tenues des joueurs : maillots, shorts, etc.

REMISES EN JEU

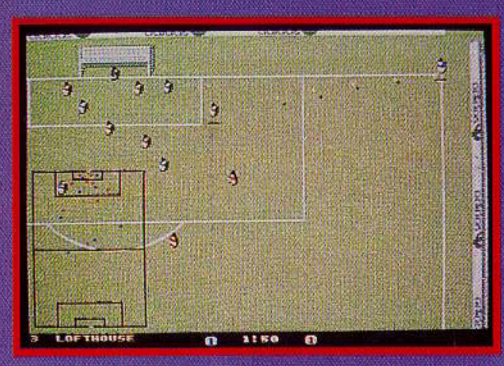
A chaque remise en jeu, le programme fait un zoom élargi sur l'action. Dès qu'elle a pris fin, on revient à un plan plus serré.



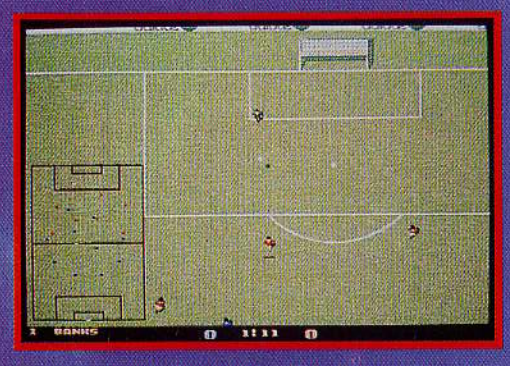
Les coups-francs : c'est la position du tireur qui donne l'orientation du tir. Arrivé près des vingt mètres, un mur de défenseurs se forme automatiquement. Mais il est impossible de le placer à l'endroit souhaité.



La touche : une flèche en pointillés controlée par le joueur permet d'envoyer la balle vers un coéquipier. La hauteur et la longueur sont des paramètres importants.



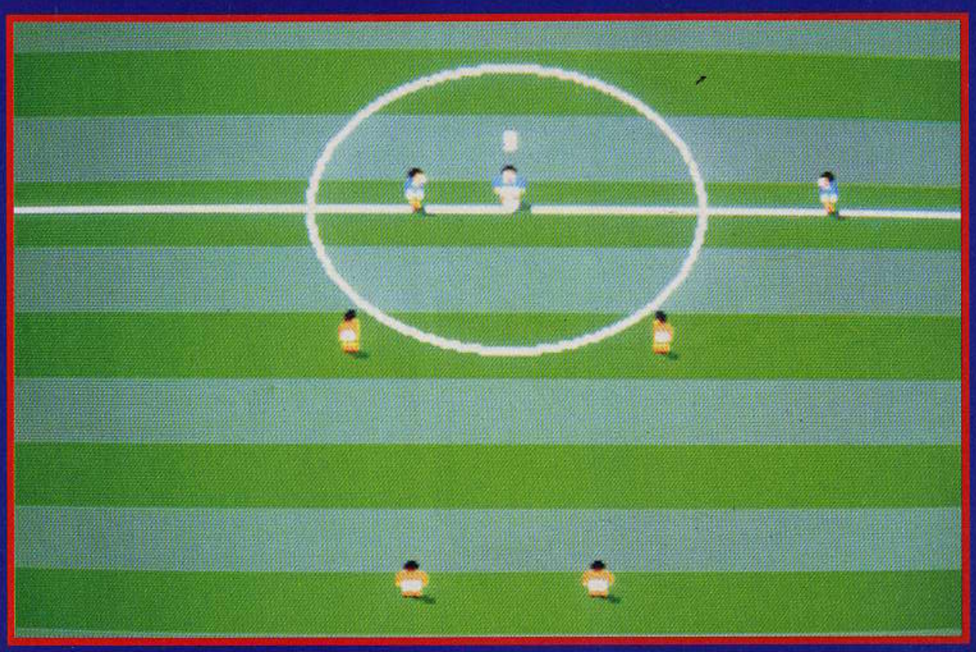
Le corner : Même principe que pour la touche. A la réception, vous aurez peut-être la chance de voir un de vos attaquants effectuer une tête plongeante.



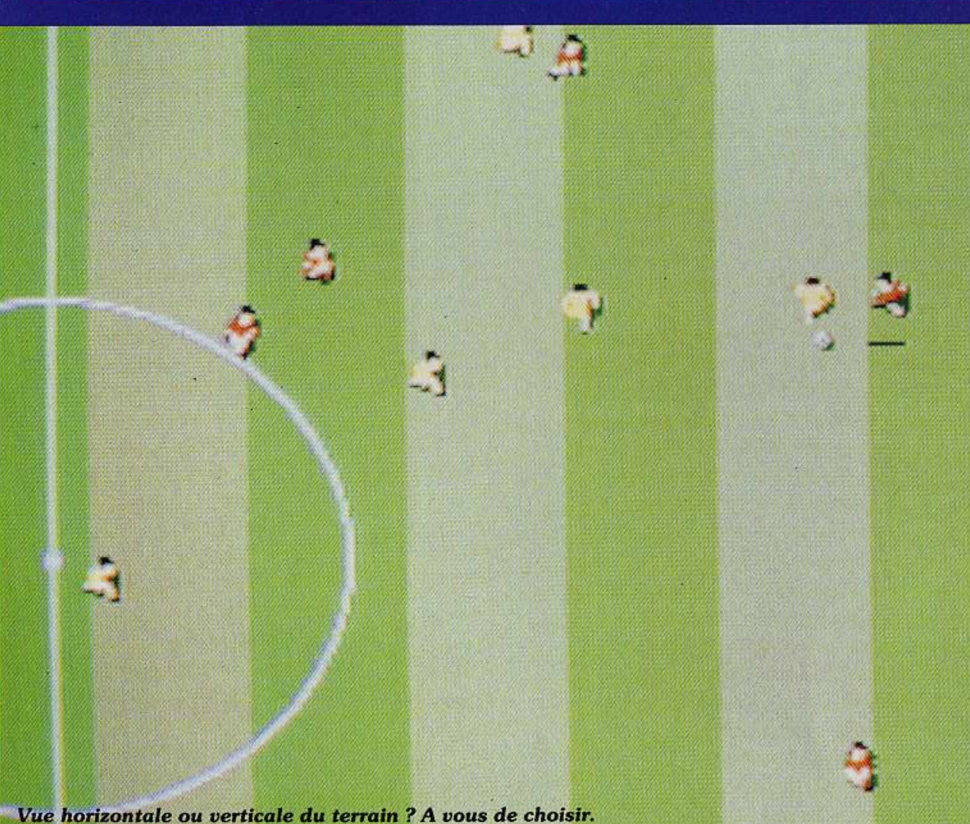
Dégagement au six mètres : la balle peut atteindre la moitié du terrain sans problème. Attention toutefois au risque de contre.

COMPARATIF
LES TROIS FONT LA PAIRE

A l'heure actuelle, il existe trois jeux de foot qui tirent leur épingle du jeu.* Striker *et* Sensible Soccer *sont davantage des jeux d'arcade que de la simulation de type* Kick Off*. Le premier, signé* Rage Software*, offre un nombre impressionnant d'équipes, 64 au total, disposant chacune de leurs propres caractéristiques. Il est possible de marquer des buts de la tête en reprise de volée, en retourné, en un mot comme dans la réalité.* Sensible Soccer *de* Sensible Software*, a reçu le* Tilt d'Or 92 *de la meilleure simulation sportive. Les principales innovations sont les changements de tactique pendant le match, la prise en compte du terrain en fonction de la date du match, les tirs à effets très spectaculaires avec possibilité de marquer en pleine lucarne. Impressionnant !* Goal *a pris ce qu'il y avait de meilleur dans ces deux jeux en gardant ses propres spécificités. C'est, pour moi, le meilleur compromis.







Vue horizontale ou verticale du terrain ? A vous de choisir.



La touche «replay» pourra vous faire revivre ce grand moment autant de fois que vous le désirerez.

Les fanas de Kick Off ne seront pas dépaysés par ce tableau d'options qui ressemble étrangement au précédent Kick Off.

AVIS

OUI

MARC

Au risque de me faire traiter de mongol parkinsonien, je tiens à dire que les deux Kick Off ne m'avaient pas enthousiasmé, loin de là. Principale raison : le contrôle de la balle. Même si le jeu possède des qualités indéniables, j'en ai eu vite assez de courir comme un fou après la balle pour voir celle-ci m'échapper de nouveau dès que je la touchais (je ne compte même plus tous les corners et les touches involontaires, sans parler des buts marqués contre mon camp). Avec Goal, Dino Dini a rectifié le tir, c'est le cas de le dire. Enfin on peut garder la balle au pied et construire un jeu d'équipe digne de ce nom. Il m'a suffit de quelques parties pour m'adapter au maniement des joueurs et ensuite, c'est devenu rapidement dément. Il faut dire que la bande sonore y est pour beaucoup, on se croirait en train d'assister à un match à la télé. Il ne manque plus que les commentaires des deux «guignols» pour parfaire les bruitages. Plus sérieusement, Goal est un jeu de foot complet et passionnant qui a su valoriser le fun et l'action tout en restant une simulation fidèle à la réalité. Un des meilleurs sur micro avec Sensible Soccer.

Marc Menier

TOP

- Un contrôle de balle excellent
- Des options nombreuses et utiles
- Une sorte de *Kick Off* qui a su évoluer en prenant ce qu'il y avait de bon chez les autres

FLOP

- Réaliser un tir en hauteur avec de l'effet demande de nombreuses heures d'entraînement
- On ne peut pas changer, faire évoluer les caractéristiques de ses joueurs

VERSIONS

PC

Goal est disponible sur *Amiga*. Une version *PC* est annoncée.

Editeur : Virgin Games.
Conception : Dino Dini

MATERIEL NECESSAIRE

Amiga tous modèles. Mémoire requise : 1Mo. Contrôle : Joystick. Media : 2 disquettes 3"1/2 DD. Jeu en français. Manuel en français. Protection logicielle.

TESTE SUR

Amiga 500+ avec 1 Mega de RAM.

88% GOAL

ACTION	■■
PLATES-FORMES	
SIMULATION	■■
AVENTURE	
ROLE	
REFLEXION	
SPORT	■■■
3D	

A — ENCORE MEILLEUR QUE LE CELEBRISSIME *KICK OFF*, *GOAL* DEVIENT L'UNE DES GRANDES REFERENCES EN MATIERE DE JEU DE FOOT.

75% — GRAPHISMES
Les sprites sont légèrement plus grands. La texture du terrain change en fonction des conditions météo. Cela reste du *Kick Off* sans prétention.

81% — ANIMATION
Des animations très réalistes. Les pirouettes des joueurs après un but sont toujours sympathiques. Les tackles ne manquent pas de rigueur.

73% — MUSIQUE
Elle ne soulève pas les foules. Dans ce type de jeu, si la musique était absente ce ne serait pas une catastrophe.

88% — BRUITAGES
Jamais dans un jeu de foot les bruitages n'avaient été aussi «parlants». Tambour, cris de déceptions ou de joie, sifflets... C'est l'ambiance d'un vraie rencontre !

77% — PRISE EN MAIN
Pas d'intro spectaculaire mais des tableaux d'options clairs et fonctionnels.

80% — JOUABILITE
Si vous n'êtes pas un inconditionnel de *Kick Off*, vous devrez passer par la case entraînement. La gestion des tirs posera au début quelques petits problèmes.

91% — DUREE DE VIE
Je joue toujours au premier *Kick Off*, c'est vous dire... Je pense sincèrement que *Goal* va me retenir de longues années devant mon *Amiga*.

Difficulté	Joueurs	Prix
M Moyenne	2	C



Ça fait quel effet de rencontrer un Skreetch face à face ? Avant d'exploser votre vaisseau aux quatre coins du cosmos, vos ennemis vous laisseront la -petite- chance de vous rendre.



L'exploration des planètes à la recherche de minerais est très importante dans Protostar. Cette activité vous permettra d'acquérir une puissance économique pour subventionner les forces terriennes.

PROTOSTAR
WAR ON THE FRONTIER

TESTE PAR MARC MENIER

PC

Qui n'a jamais rêvé d'être aux commandes d'un vaisseau spatial, d'explorer des mondes inconnus, de rencontrer de nouvelles civilisations, bref, de se prendre pour le Capitaine Kirk ? L'équipe de Tsunami réalise vos vœux. Oscillant entre action, exploration et aventure, *Protostar* propose une large gamme de genres. Alors.... *Privateer* avant l'heure ?

Certaines choses ne changeront jamais. Rien de mieux qu'un bar pour glâner des informations et se faire des amis, même si les musiciens ont quatre bras et les serveuses trois yeux.

Terre en déroute cherche sauveur professionnel. Nom de code : Protostar. L'alliance Humaine est assiégée par les Skeetchs, une race d'extra-terrestres belliqueux qui ont fait de l'agression un mode de vie. A cours de ressources, au bord de la déprime, les dirigeants terriens ont fait appel à vous pour sauver la Terre. Votre mission : former une coalition dans le secteur galactique de Thule afin de couper les vivres aux envahisseurs skeetchs.

Travailler pour la Network : plus qu'un métier, une aventure ! Pour ne pas éveiller les soupçons des Skeetchs, l'alliance terrienne vous a trouvé une place au sein de la Network, compagnie spécialisée dans l'exploration spatiale et le commerce. Votre vaisseau n'est donc pas une machine de guerre mais au moins vous aurez l'opportunité de faire du commerce et de sillonner les nombreuses planètes à la recherche de minerais et à la rencontre de nouvelles créatures encore non répertoriées. Votre cargo a une capacité de stockage de 1 000 unités, ce qui est largement suffisant pour procéder à des transactions entre les nombreux centres d'échange du secteur de Thule.

Panne sèche dans l'espace : le coup dur. Malgré toute la technologie de l'an 2 000, le coup de la panne sèche, ça arrive toujours. Alors mieux vaut surveiller la jauge de Stabilium, version futuriste de notre bonne vieille essence. Il est important de moduler entre votre mission et le commerce car le conseil de guerre terrien compte sur vous pour les approvisionner en espèces sonnantes et trébuchantes.

Diplomatie ou force brutale ? Il y a plus d'un moyen pour arriver à ses fins. Bien sûr, votre vaisseau est équipé pour la bataille mais ce n'est pas une raison pour transformer en poussière spatiale tout ce qui bouge. Un comportement trop belliqueux ne vous mènerait pas à grand chose, si ce n'est ruiner votre couverture. Détruire les Skeetchs et les pirates, c'est bien, mais l'alliance terrienne ne vous demande pas de jouer les corsaires, ne l'oubliez pas.

INTERET 80% DU JEU



Parfois sur les planètes vous rencontrerez des vaisseaux étrangers. Faites les analyses nécessaires avec vos scanners et établissez un contact. Sinon, il est inutile d'ouvrir le feu sans prévenir.



Les Derestas sont une espèce craintive et leur centre d'échange font partie des places les plus lucratives du secteur de Thule. Comment ? 450 crédits pour le Rubinium ? Allez, 200 ou je t'éclate !

AVIS

OUI !

MARC

Ringworld, le premier produit de Tsunami, ne m'avait pas vraiment emballé mais avec Protostar, ils rectifient le tir. Etant un fervent amateur de Starflight I et II, je ne pouvais qu'être ravi par ce soft. Les graphismes sont somptueux, les musiques très agréables et les commandes sont simples et pratiques. Difficile de donner un genre à Protostar, il se compose à part égale d'action, d'aventure et d'exploration. Très complet, ce jeu ravira les capitaines Kirk en herbe mais on pourrait regretter sa relative simplicité. L'intrigue est certes complexe (mieux vaut avoir une sacrée dose de jugeotte), cependant les options sont peu variées : pas assez d'armes différentes, de races extra-terrestres ou de système de défense. Protostar soit moyen, c'est un jeu bien réalisé que je conseille sans hésiter à tous les amateurs du genre.

Marc Menier

TOP

- De nombreuses planètes à explorer
- Les graphismes sont réussis
- L'ambiance sonore reposante

FLOP

- Manque de variété dans certains aspects du jeu (armement par exemple)
- L'action tend à être répétitive
- Les discussions sont assez rigides dans leur développement
- L'équipage ne joue pas un rôle assez important

C'est dans le centre médical que vous trouverez l'équipement nécessaire aux soins d'urgence.



COMPARATIF

STARFLIGHT : L'ANCETRE !

On ne peut s'empêcher de comparer Protostar à Starflight, *tant les deux softs sont semblables. Difficile de croire que le concepteur de Protostar ne se soit pas inspiré de Starflight I ou II. Exploration, commerce, action, tout y est, jusqu'au système de représentation de l'espace fragmenté suivant les systèmes solaires et les planètes en orbite.*

Evidemment, Protostar *est meilleur en graphismes et en réalisation; Mais quand même, sur certains points, il aurait mieux fait de continuer à prendre exemple sur* Starflight *! Je pense plus particulièrement à la gestion de l'équipage;* Starflight *propose une gestion des membres d'équipage avec un système de points d'expérience que l'on rencontre déjà dans les jeux de rôle.*

Dans Protostar, *la présence d'un équipage n'a pas ou peu d'influence sur le déroulement des opérations. Les jeux de Tsunami manquent parfois singulièrement de profondeur,* Ringworld *nous en avait déjà donné l'exemple.*



Si vous avez aimé Starflight, Protostar retiendra sans nul doute votre attention.

AVIS

OUI MAIS...

SERGE

La qualité du jeu est indéniable, que ce soit en ce qui concerne les graphismes ou la bande sonore. Et le scénario ne manque pas, non plus, d'originalité -pour une fois qu'il ne s'agit pas tirer sur tout ce qui bouge- mais plutôt de réfléchir un peu... On en avait presque perdu l'habitude. Pourtant, je suis resté quelque peu sur ma faim, pour des raisons sensiblement identiques à celles de Marc : les graphismes sont excellents, mais un peu répétitifs, les motivations des extra-terrestres ne sont pas toujours très claires et, malgré quelques passages qui mettront votre matière grise à rude épreuve, ce n'est pas un jeu qui opposera beaucoup de résistance à un joueur déterminé. Mais, après tout, il n'est pas nécessaire qu'un jeu soit difficile pour être agréable et je n'hésite pas à conseiller Protostar à tous les explorateurs dans l'âme.

Serge Grun

GENERIQUE

Editeur : Tsunami. Conception : Vas Nokhoudian. Graphismes : John Shaw. Programmation : John Hamilton. Bruitages : Ken Allen.

VERSIONS

Protostar est disponible uniquement sur PC.

TESTE SUR

PC 486 DX 33 avec 8 Mo de RAM et Soundblaster.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

PC 286 ou plus. Mode graphique : VGA Mémoire requise : 590 K (DOS). Contrôle : souris + clavier. Média : 4 disquettes 3"1/2 HD. Installation disque dur : obligatoire. Espace disque dur : 7 Mo environ. Jeu en anglais. Manuel en anglais. Protection par manuel.

80%

ACTION ▪
PLATES-FORMES
SIMULATION ▪
AVENTURE ▪
ROLE
REFLEXION ▪
SPORT
3D

PROTOSTAR

PC

UN BON JEU D'EXPLORATION SPATIALE DANS LA LIGNEE DE *STARFLIGHT*. QUELQUEFOIS TROP SIMPLISTE, IL N'EN EST PAS MOINS BIEN RÉALISÉ ET INTERESSANT.

85% — GRAPHISMES
De toute beauté ! La surface d'une planète varie en fonction de sa composition. Les écrans fixes sont splendides. On retrouve le souci de l'esthétique propre à Tsunami.

75% — ANIMATION
Des temps de chargement un peu longs. Toutefois l'animation est de bonne facture. Beaucoup d'humour dans les décors des «lounges» spatiaux.

85% — MUSIQUE
L'autre point fort de *Protostar*. Les musiques sont très réussies, particulièrement celles qui accompagnent les explorations sur les planètes.

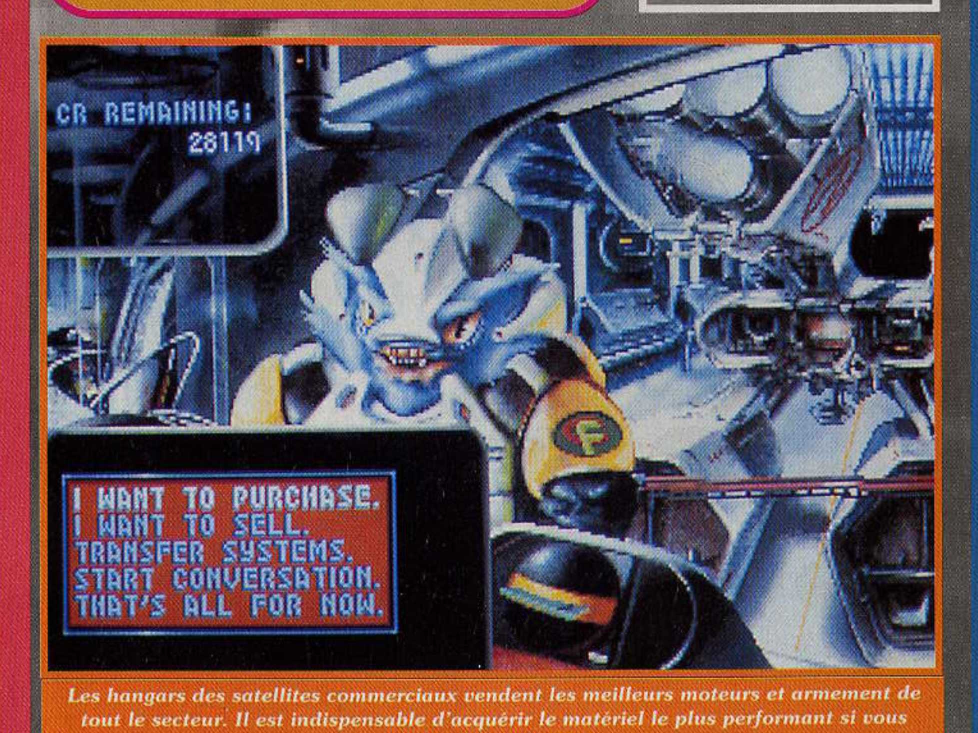
69% — BRUITAGES
Ils apparaissent en complément des musiques. Discrets, les bruitages ne sont pas pour autant négligeables.

80% — PRISE EN MAIN
Une aide est fournie en cours de jeu pour expliquer la fonction de chaque option. Efficace et pratique.

75% — JOUABILITE
Le maniement à la souris est naturel. Les phases de combats sont stimulantes tout en restant simples d'accès.

80% — DUREE DE VIE
Plus d'une centaine de planètes à explorer, *Protostar* peut durer très longtemps... Si vous vous sentez l'âme d'un commerçant !

Difficulté	Joueur	Prix
D Moyenne	1	C



Les hangars des satellites commerciaux vendent les meilleurs moteurs et armement de tout le secteur. Il est indispensable d'acquérir le matériel le plus performant si vous voulez sauver la terre.



Le directeur Hawking attend impatiemment de vos nouvelles....et votre argent !! En effet, les forces terriennes sont un peu à court de liquide en ce moment... et un prêt à long terme...enfin, la routine quoi !

PROTOSTAR



Bon de commande du colis MICRO KID'S K7 au prix de 219 F (plus 17 F de frais de port)
colis MICRO KID'S CD au prix de 249 F (plus 17 F de frais de port)

A retourner à : «La boutique MICRO KID'S» 30, rue Eugène Carrière 75018 PARIS

ACCOMPAGNE D'UN CHEQUE LIBELLE A L'ORDRE DE : «La boutique MICRO KID'S»

NOM :...PRENOM :...

ADRESSE :..

CODE POSTAL :............... VILLE :...

TEE-SHIRT ;Taille (M, L et XL, ou de 8 à 14 ans) : ....

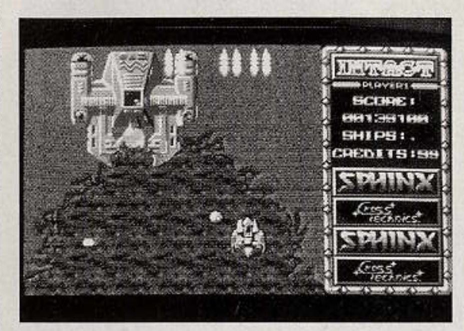
Coloris (gris chiné, blanc, noir) : ....Logo de couleur mauve ou vert :...............

Signature des parents :

SÉLECTION 2

AMIGA

AM 200
(AMIGA 500, 500+, 600)
INTACT : Voilà le Top du mois, si vous aimez les jeux d'arcade dans l'espace avec des centaines de vaisseaux ennemis, des bases à bombarder et tous ça avec des super graphismes, ne ratez pas cette disquette. En vous emparant des bonus, vous bénéficierez d'armes plus puissantes, de boucliers de protection, etc...



AM 201
(AMIGA 500, 500+,600)
EQUALITY : Un jeu de réflexion très original, il s'agit de déplacer (de pousser, de faire tomber, etc...) des pièces de différentes formes et couleurs afin de reformer des ensembles selon les modèles proposés. Les graphismes et les animations sont de très bonne qualité. Les nombreux tableaux vous assureront des heures et des heures de torture cérébrale

AM 202
(AMIGA 500)
BOULDERDASH MEGA COLLECTION : Aidez Obelix à manger tous les sangliers. Voici un jeu qui est devenu un classique, il faudra être rapide et très vif d'esprit pour vous sortir des griffes des monstres. Plus de 30 niveaux vous défient et rien que pour passer le premier j'ai mis quelques heures.

AM 203
(AMIGA 500, 500+, 600, 1200)
GROUTH : Vous voilà médecin, enfin médecin un peu spécial puisque votre boulot est de détruire les molécules qui se développent autour d'une cellule cancéreuse à l'aide d'un rayon laser.

AM 204
(AMIGA 500, 500+, 600, 1200)
THE WIZARD DOMAIN : Le Wizard a enlevé la princesse dont vous êtes amoureux. Pour la sauver, vous entrez dans son royaume qui est une succession de labyrinthes dans lesquels vous trouverez tout ce qu'il faut pour poursuivre votre aventure. Attention, le temps vous est compté alors secouez vous.

AM 205
(AMIGA 500, 500+, 600, 1200)
TECHNOBAN : Vous devez pousser des caisses dans des labyrinthes pour les emmener à des endroits bien précis. Ce jeu est un classique des jeu de réflexion. Il dispose de bons graphismes et de nombreux niveaux.

AM 206
(AMIGA 500, 500+, 600, 1200)
BLOCKBUSTER : Un casse-briques avec de superbes graphismes et des animations délirantes et très rapides. Ceux qui pensent que les casse-briques sont dépassés n'ont sûrement pas essayé celui là.

AM 207
(AMIGA 500, 500+, 600)
LEAPING LARRY : Ca ressemble à Mario Bross mais c'est encore plus fou. Aidez le pauvre Larry à atteindre le haut de l'écran sans lui faire trop de bosse à la tête. Les animations et les graphismes sont superbes, ça rend ce jeu très marrant.

AM 208
(AMIGA 500, 500+, 600, 1200)
PIPELINE : Encore un jeu avec de superbes graphismes, vous devrez poser côte à côte des morceaux de tuyau en essayant d'éviter les fuites. Lorsque l'eau arrive, ne perdez pas votre sang froid, assurez et continuez à poser des tuyaux. Chaque tuyau bien posé vous rapporte des points.

AM 209
(AMIGA 500)
TANK : Tout le monde connaît ce jeu, deux chars essaient de se toucher en réglant l'angle et la force du tir. On l'a mis dans cette sélection parce qu'il est plein d'animations délirantes, de beaux graphismes et d'options qui rendent les parties complètement fun. En résumé, c'est super éclatant, surtout à deux joueurs, on s'en met plein la tronche.

AM 210
(AMIGA 500, 500+, 600)
GLOBAL TRASH : Pour les amateurs de belles images, voici une super disquette. Plasma, raytracing, animations 3D, tout y est. C'est une Mégadémo géante pleine de graphismes somptueux et d'effets spéciaux incroyables.

AM 211
(AMIGA 500, 500+, 600, 1200, "18 ans minimum")
UTOPIA 4 : Une disquette qui contient une quinzaine de photos érotiques mettant en scène des jeunes filles plus jolies les unes que les autres. Attention, cette disquette est réservée aux adultes seulement.

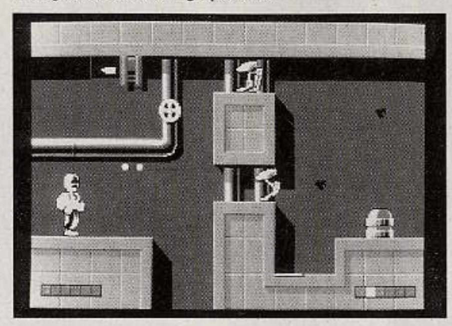


AM 212
(AMIGA 500, 500+, 600, 1200, "18 ans minimum")
THE GREAT JEAN-MARC ADVENTURE : C'est l'histoire d'un mec qui s'appelle Jean-Marc retracée par une douzaine d'animations pornographiques dont il est le héros. Attention, cette disquette est réservée aux adultes seulement.

AM 213
(AMIGA 500, 500+, 600, 1200, "18 ans minimum")
CLONES : Attention, c'est ce qu'on appelle du Hard-Crad et c'est réservé aux personnes averties. Cette disquette contient une quinzaine de photos pornographiques inhabituelles. Adultes seulement.

PC

PC 200
(écran VGA, clavier ou joystick, micro 286, 386, 486)
ELECBODY : Ceux qui aiment balader un petit personnage dans des galeries et galérer pendant des heures pour retrouver les clefs qui permettent de passer au niveau suivant vont être ravis. Ce jeu va leurs plaire, il dispose de très bons graphismes.



PC 201
(écran VGA, clavier ou joystick, micro 286,386,486)
Cette disquette contient deux jeux.
LADDER : Voici un très bon jeu de réflexion, vous devez emmener un personnage en haut de l'écran en utilisant tous les objets (rochers, échelles, etc...) que vous trouverez. De nombreux niveaux vous attendent.
CAPTURE THE RED FLAG : Deux équipes s'affrontent dans ce jeu de stratégie. Le but est de s'emparer du drapeau de l'équipe adverse le premier. Vous pouvez jouer contre l'ordinateur ou à deux, tous se contrôle à la souris.

PC 202
(écran VGA, clavier ou joystick, micro 286, 386, 486)
KILOBLASTER : Voilà le jeu parfait pour les fanas de batailles dans l'espace. Vous pilotez un vaisseau qui est attaqué par des vagues successives de vaisseaux ennemis. Les graphismes et les sons sont irréprochables.

PC 203
(écran VGA, clavier ou joystick, micro 286, 386, 486)
APACHE : Attention, des chars et des hélicos ennemis ont envahi la ville. Prenez les commandes de votre super hélicoptère et sillonnez les rues à leur recherche. Lancez vos missiles et mitraillez tous ce qui bouge.

PC 204
(écran VGA, clavier ou joystick, micro 286, 386, 486)
BOLO 1 et 2 : Voici les deux volets de ce superbe jeu de réflexion. Vous devez rejoindre un endroit précis de l'écran en évitant les pièges ou en vous servant des objets que vous trouverez. Plus de 60 tableaux sont disponibles sur cette disquette.

PC 205
(écran VGA, clavier ou joystick, micro 286, 386, 486)
DUKE NUKEM 1 et 2 : Voilà le RAMBO des ordinateurs. Il a toujours une mitrailleuse dans les mains et ça lui est très utile car il se promène en plein territoire ennemi. Filez lui un coup de main à faire justice. Cette disquette contient 2 jeux complets qui sont les deux premiers épisodes de ses aventures.

PC 206
(écran VGA, clavier ou joystick, micro 286, 386, 486)
CLYDE : CLYDE, c'est vous. Vous entrez dans un château et votre calvaire commence. Il faudra retrouver la couronne pour passer au niveau suivant.

FLOPPY INTERNATIONAL 18 av. du maréchal Juin 54000 NANCY
Tél : 83 90 28 00

1 disquette = 30 francs
5 disquettes = 135 francs
10 disquettes = 250 francs



LES MEILLEURS JEUX DU DP

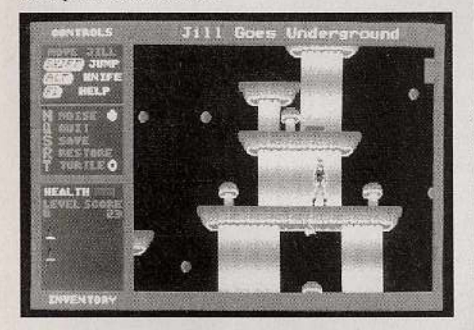
PC

PC 207

(écran VGA, souris, micro 286, 386, 486, Windows)
Cette disquette contient quatre jeux pour Windows.
CHESS : Un jeu d'échecs, on peut jouer contre l'ordinateur. Il est très fort.
AUTOCON : Un jeu de réflexion du style de Memory. Il faut reformer les paires.
CANFIELD : Une réussite de cartes avec de très beaux graphismes.
KYE : Un super jeu de réflexion réservé à ceux qui aiment se faire des trous dans la tête.

PC 208

(écran VGA, clavier ou joystick, micro 286, 386, 486)
JILL OF THE JUNGLE 1 et 2 : JILL est une charmante jeune fille qui vit dans la jungle (Tarzan, mais en fille). Elle est toujours confrontée aux forces du mal. Aidez la à rétablir la paix. Les graphismes sont superbes, les animations rappellent les consoles de jeux. Cette disquette contient deux jeux complets qui sont ses deux premières aventures.



PC 209

(écran VGA, micro 286, 386, 486, "18 ans minimum")
DEEP THROAT DEMO : C'est une démo pornographique qui me rappelle une chanson de Serge Gainsbourg. Ca parlait d'anis je crois. Cette disquette est réservée aux adultes.

PC 210

(écran VGA, micro 286, 386, 486, "18 ans minimum")
SWEET SARAH : Une autre démo pornographique qui nous relate quelques faits marquants de la vie de la jolie Sarah. Cette disquette est réservée aux adultes.

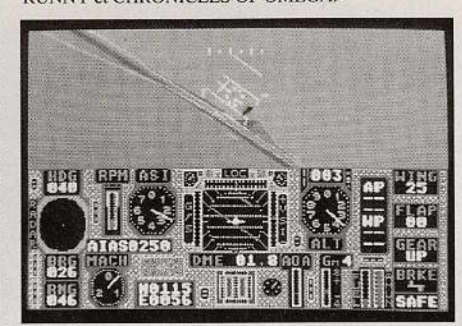
PC 211

(écran VGA, micro 286, 386, 486, "18 ans minimum")
MANDY : Mandy est restée longtemps seule. Alors maintenant qu'elle a trouvé un copain, elle le gâte. Cette disquette présente des scènes pornographiques. Elle est donc réservée aux adultes.

ATARI ST

ST 200

(ATARI STE, STF, écran couleur, lecteur double face)
PROFLIGHT : Voici un vrai simulateur de vol, aussi bien que sur les PC. La photo vous montre que tout y est. Les graphismes en 3D sont très fluides. Une démo vous permet de vous familiariser très vite avec le logiciel.
Pour compléter la disquette, FI vous offre deux jeux en version limitée à quelques tableaux; ROLLING RUNNY et CHRONICLES OF OMEGA.



ST 201

(ATARI STE, STF, écran couleur, lecteur double face)
BLASTER : Des extra-terrestres essayent d'enlever des humains. A bord de votre vaisseaux, combattez ces hordes d'envahisseurs.
PENGY : Pengy est un gentil penguoin qui vit dans un monde rempli de monstres. Le seul moyen de se défendre est de les écraser entre des blocs de glace.
KRABAT : Voici le meilleur jeu d'échecs sur ATARI, attention, il est très fort.

ST 202

(ATARI STE, STF, écran couleur, lecteur double face)
ONYX : Un bon "shoot them up" très rapide en scrolling horizontal. Il faudra faire preuve de rapidité et d'adresse pour ne pas être trop ridicule.
GALAXIA : Des nuées d'extra-terrestres apparaissent en haut de l'écran. Quelques uns vous attaquent, faites chauffer les canons.
Pour remplir la disquette, nous ajoutons une version limitée de l'excellent jeu XENON II.

ST 203

(ATARI STE, STF, écran couleur, lecteur double face)
SWAPESTILES : Un superbe jeu de réflexion, vous devez guider une boule sur un parcours en passant une seule fois sur toutes les cases. Ce jeu dispose de superbes graphismes et de très bonnes animations.
LAMATRON : Complétement fou ce jeu, vous guidez un lama et vous tirez sur tout ce qui bouge. La rapidité et les animations sonores sont étonnantes.

ST 204

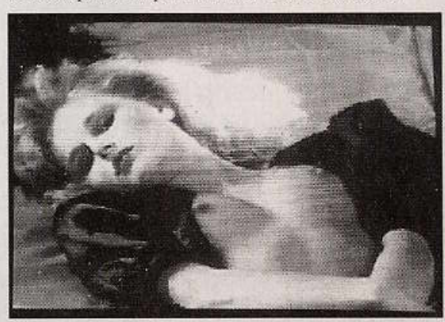
(ATARI STE, STF, écran couleur, lecteur double face)
HERESIE : Pour les fanas de jeu de rôle, en voici un entièrement en français qui dispose de bons graphismes. Zanbor Bone a dérobé les 4 anneaux de l'union qui assuraient le bonheur et la paix aux habitants de Silverstone. La légende dit qu'un jour, une équipe intrépide rapportera les 4 anneaux. Mais Zanbor Bone les a enfouis dans ses donjons impénétrables. A vous de continuer l'histoire...
Pour compléter la disquette, nous vous offrons une démonstration du superbe jeu de rôle spacial STARBLADE.

ST 205

(ATARI STE, STF, écran couleur, lecteur double face)
LIGHTING DEMO : Voici une superbe mégadémo qui rassemble une bonne quinzaine d'excellentes démos et propose un menu marrant. En effet, vous guidez un personnage dans un labyrinthe pour accéder aux démos. Ce n'est pas évident, mais de belles récompenses vous attendent.

ST 206

(ATARI STE, STF, écran couleur, lecteur double face)
FESS : Cette disquette contient une quinzaine de photos érotiques de très belles jeunes filles et une dizaine de photos de la pulpeuse Samantha Fox. Ca reste soft mais cette disquette est quand même réservée aux adultes.



ST 207

(ATARI STE, STF, écran couleur, lecteur double face)
SUPER EROTICO SHOW : Pour satisfaire tout le monde, voici un mélange de photos érotiques et X. Cette disquette est réservée aux adultes.

ST 208

(ATARI STE, STF, écran couleur, lecteur double face)
PORNOCOPIA : Encore des photos X accompagnées de séquences pornographiques. Cette disquette est également réservée aux adultes.

BON DE COMMANDE à renvoyer à **FLOPPY INTERNATIONAL** 18 av. du maréchal Juin 54000 NANCY

NOM : .... PRENOM : ....
ADRESSE : ....
CP : .... VILLE : ....

Ci-joint mon réglement à l'ordre de FLOPPY INTERNATIONAL
○ CHEQUE ○ CARTE DE CREDIT Nom : ....
○ MANDAT Numéro de carte : ....
○ REMBOURSEMENT (+40frs) Date d'expiration : .... SIGNATURE :
DISQUETTES COMMANDEES : ....

○ Je désire recevoir votre catalogue pour .... (20 francs par catalogue)	f
○ Je souhaite recevoir votre logiciel de téléchargement gratuit pour	0 f
○ Je commande .... disquettes au prix de 30 francs chacunes. (135 frs les 5 - 250 frs les 10)	f
PORT	15 f
TOTAL	

T116

WHALE'S VOYAGE



TESTE PAR MARC LACOMBE

AMIGA

Mélangez un soupçon de jeu de rôle avec une bonne dose de commerce spatial, façon *Elite*, vous obtien-drez *Whale's Voyage* ! Ce soft, original et prenant, vous lance dans le commerce intergalactique à bord d'un gros cargo spatial en forme de baleine... Que Greenpeace se rassure, cette baleine-là est mieux armée qu'un porte-avions !



Au fil de l'aventure, vous pourrez améliorer l'équipement de votre vaisseau (fuel, moteurs, boucliers, armement, brouilleur radar, etc.).

L'univers de *Whale's Voyage* **comprend six planètes aux conditions climatiques et politiques très variées**. Votre principale occupation consistera donc à acheter des denrées à bas prix sur une planète pour les revendre plus cher sur une autre en vous fiant à votre sens du commerce... Inutile, par exemple, d'essayer de fourguer des maillots de bain aux habitants d'Inoid, une planète éloignée du soleil et recouverte de glace !

Vous pouvez acheter et vendre des marchandises en restant en orbite autour d'une planète. Mais il est aussi possible de téléporter les quatre membres de l'équipage pour explorer les lieux et rencontrer les autochtones. L'action se déroule alors en vue subjective comme dans la plupart des jeux d'aventures. En dirigeant votre petit groupe à travers les ruelles de sombres mégapoles futuristes, vous rencontrerez des personnages qui vous fourniront de précieuses informations ou vous demanderont quelque service. Ainsi sur la planète Castra, un malfrat recherché par la police vous chargera de lui dénicher, sur une planète à la technologie très évoluée, un petit gadget destiné à rapetisser pour tromper la vigilance des policiers.

L'argent gagné pourra être réinvesti dans l'équipement du vaisseau. Cela vous permettra notamment d'échapper avec plus de facilité aux pirates de l'espace qui en veulent à votre cargaison. Quant aux combats, pas très enthousiasmants, il faut le dire, ils se déroulent sur une carte et ne proposent que des options stratégiques limitées.

AVIS

OUI mais...

MARC

C'est vraiment une bonne idée d'avoir mélangé jeu de rôle et jeu de commerce spatial ! Le joueur a le choix entre suivre un scénario linéaire ou farfouiller dans l'espace, à la recherche de bonnes affaires. Cela lui donne une agréable sensation de liberté et de réalisme, et compense le nombre limité de lieux à explorer (six planètes réduites aux proportions de simples villes). Mais le système de jeu est très mal conçu... Les commandes sont tellement embrouillées qu'il devient même difficile d'engager la conversation avec un personnage : le temps d'entrer toutes les commandes nécessaires au dialogue et votre interlocuteur est déja loin ! Si l'on veut bien oublier ce défaut, ainsi que les problèmes que rencontreront ceux qui ne disposent pas d'un disque dur (sept disquettes à gérer, et des sauvegardes interminables), **Whale's Voyage** ***vaut le détour !***

Marc Lacombe

COMPARATIF

WHALE'S VOYAGE OU SPACE ROGUE ?

Avant Whale's Voyage, *seul* Space Rogue *d'Origin avait su mélanger exploration spatiale, commerce, et jeu d'aventures. Mais ce dernier proposait, en plus, des séquences de combat dans l'espace en 3D, tandis que* Whale's Voyage *se contente de combats lents et bien peu attrayants, se déroulant sur une carte. Certes les graphismes de* Space Rogue *étaient bien plus primaires, mais la galaxie était vaste (celle de* Whale's Voyage *ne compte que six planètes) et vous pouviez acheter différents vaisseaux, en fonction de l'orientation que vous souhaitiez donner à votre carrière (contrebandier, chasseur de primes, pirate, honnête commerçant...). Bref, face à* Space Rogue, *la «baleine» ne fait pas le poids !*



AVIS

NON !

DOGUY

Whale's Voyage aurait pu être un grand jeu dans la lignée du célèbre Elite... Quel dommage qu'un système de jeu pénible et une mauvaise gestion des disquettes viennent tout gâcher ! Les petits veinards qui ont les moyens de s'offrir un disque dur échapperont à la lenteur du chargement et des sauvegardes, et aux innombrables changements de disquette, mais les autres périront dans des souffrances atroces (j'exagère à peine !). Sur PC, les choses devraient aller nettement mieux, mais vous n'échapperez malheureusement pas à la médiocrité du système de jeu... Impossible d'utiliser la souris ! Le comble pour un jeu d'aventures ! De plus, mis à part un soupçon de jeu de rôle, Whale's Voyage n'apporte rien de bien nouveau au genre... Son seul mérite est de donner envie de se replonger dans Elite !

Dogue de Mauve



Parmi les marchandises qui vous sont proposées, essayez de repérer celles que vous pourrez acheter à bas prix et revendre au prix fort sur les planètes qui en sont démunies.



Vous aurez parfois à vous battre dans la rue... N'hésitez pas, par exemple, à sauver le vieillard qui se fait agresser par deux malfrats. Vous en serez récompensé !

2 MINUTES DE JEU

COMMERCE COSMIQUE ET DEMARCHEURS MARTIENS



Votre vaisseau est en orbite autour de la planète Castra (mais non, ce n'est pas moi qui ai choisi le nom !). De là, vous pouvez vendre ou acheter diverses marchandises.



Avant de téléporter votre équipage à la surface de la planète, n'hésitez pas à consulter l'ordinateur pour obtenir de plus amples informations sur le climat et sur la politique locale.



Une fois sur place, votre équipage pourra se balader librement dans les rues de la capitale et engager la conversation avec les représentants de la faune locale, voleurs, chasseurs de primes, escrocs...

CREEZ VOS MUTANTS !



Pour créer par mutation chacun des membres de votre équipage, vous devrez sélectionner un père et une mère (pas forcément de même race) et tripatouiller des molécules d'ADN pour améliorer les caractéristiques du rejeton, force, agilité, intelligence... en fonction de vos besoins.



A sa naissance, le bébé sera envoyé dans l'école de votre choix (écoles spatiale, militaire, ou de la rue... puis, selon ses résultats scolaires ou votre bon vouloir, dans un lycée (école de médecine, ligue des chasseurs de primes, etc.) qui le préparera à son futur métier : biochimiste, soldat, ou encore médecin.

TOP

- Le mélange de commerce et d'aventures est intéressant
- Le système de création des personnages est original

FLOP

- Le système de jeu est très mal conçu et bien peu pratique
- La gestion des sept disquettes est agaçante, même avec deux drives
- les sauvegardes (une seule par disquette) sont interminables

VERSIONS

AMIGA

Une version PC est également prévue (la présence du disque dur rendra le soft beaucoup plus jouable).

Editeur : Neo. Distributeur : Ubi Soft. Programmation : Hannes Seifert, Cristoph Soukup, Niki Laber. Graphismes : Peter Baustaedter, Pixlers Vienna. Musique : Hannes Seifert, Peter Baustaedter.

TESTE SUR

Amiga 500 avec deux drives et 1 Mo de RAM.

MATERIEL NECESSAIRE

Amiga tous modèles. Mémoire requise : 1 Mo. Contrôle : joystick ou clavier (la souris fait cruellement défaut !). Média : sept disquettes 3"1/2 DD. Installation sur disque dur : possible. Jeu en anglais. Manuel en français. Protection par manuel.

69% WHALE'S VOYAGE

ACTION
PLATES-FORMES
SIMULATION
AVENTURE ■■
ROLE ■■
REFLEXION ■■
SPORT
3D

A — LE MELANGE ENTRE COMMERCE SPATIAL ET JEU DE ROLE EST EXCITANT, MAIS LA MEDIOCRITE DU SYSTEME DE JEU REFROIDIT QUELQUE PEU MON ENTHOUSIASME.

67% GRAPHISMES — Les graphismes du vaisseau et des différents tableaux de bord sont réussis, mais ceux des villes sentent parfois l'amateurisme.

60% ANIMATION — Les personnages que vous rencontrerez manquent un peu de vie et se déplacent de façon trop saccadée.

66% MUSIQUE — La musique est plutôt banale, on s'aperçoit à peine de sa présence.

62% BRUITAGES — Là non plus, *Whale's Voyage* ne brille pas par l'originalité.

45% PRISE EN MAIN — Le système de jeu étant difficile à utiliser, on pouvait espérer que le manuel en expliquerait clairement le fonctionnement... Ben non !

43% JOUABILITE — La gestion des commandes au clavier ou au joystick est un vrai cauchemar. Pourquoi ne pas avoir prévu l'utilisation de la souris ?

80% DUREE DE VIE — Le côté «aventure» est assez limité, mais l'aspect commercial du jeu allonge considérablement sa durée de vie.

Difficulté	Joueur	Prix
M Moyenne	1	D

1869



TESTE PAR MARC LACOMBE

Dans cette simulation économique, vous jouez le rôle d'un armateur à l'aube de la révolution industrielle... Pas très folichon comme thème ! Mais les amateurs de stratégie devraient tout de même y trouver leur compte, d'autant qu'il est possible de jouer à quatre !

INTERET DU JEU 74%



Pour vous aider à démarrer, le banquier pourra vous prêter une confortable somme d'argent... Mais attention aux intérêts !

Si vous avez toujours rêvé de devenir armateur et de naviguer sur les mers pour vendre et acheter fruits et légumes (à chacun ses fantasmes !), cette fois vous allez être comblé ! **Cette étrange simulation va vous permettre d'affronter trois de vos copains** (ou bien l'ordinateur) dans une guerre commerciale sans pitié.

Nous sommes en 1869 et les bateaux sont le moyen de transport le plus courant pour faire passer des marchandises d'un pays à un autre. Pour vous lancer dans la libre entreprise, vous devrez donc commencer par acheter un vieux rafiot d'occasion (en attendant d'avoir assez d'argent pour faire construire les navires de vos rêves et agrandir votre armada), puis recruter un équipage digne de ce nom. Selon le prix que vous y mettrez, vous hériterez d'une fière équipe d'intrépides matelots, ou d'une bande de bons à rien. En tendant l'oreille, vous apprendrez vite au hasard des conversations de tavernes où acheter des marchandises au meilleur prix et où les revendre au prix fort.

Si vous savez profiter de la conjoncture historique (guerres, famines, épidémies, révoltes, ruée vers l'or, mauvaises récoltes...), vous ferez très rapidement fortune. Rien de plus lucratif par exemple que le commerce des armes avec des pays ravagés par la guerre civile ! **La simulation respecte fidèlement la réalité historique** et prend également en compte quelques notions de navigation (courants marins, météo, etc.). On peut dire que *1869* est en quelque sorte l'équivalent maritime de *Railroad Tycoon*. Alors à vous de voir si les bateaux vous excitent plus que les locomotives !



Si vous ne payez pas votre équipage, ou si vous réduisez trop leur salaire, vos matelots refuseront d'aller plus loin en votre compagnie !

AVIS

OUI mais...

MARC

Cette simulation prend en compte un nombre incroyable de facteurs et fait montre d'un réalisme impressionnant... Les auteurs ont tenu à respecter scrupuleusement la réalité historique, l'épais manuel livré avec le jeu le prouve. Pourtant, malgré la complexité de 1869, on se familiarise vite avec ses diverses possibilités... Seulement voilà, jouer le rôle d'un commerçant du 19e siècle n'a rien de bien exaltant (un jeu similaire prenant pour thème, par exemple, la carrière d'un pirate aurait été autrement plus passionnant). 1869 est à mon goût un peu trop sérieux, mais si vous aimez les jeux de stratégie un tantinet intellectuels et si vous trouvez trois copains motivés prêts à se lancer avec vous dans l'aventure, vous passerez tout de même un très bon moment.

Marc Lacombe

Dans chaque port vous pourrez acheter diverses marchandises. Si vous avez le sens du commerce, vous apprendrez vite à repérer celles qui vous seront le plus profitables.



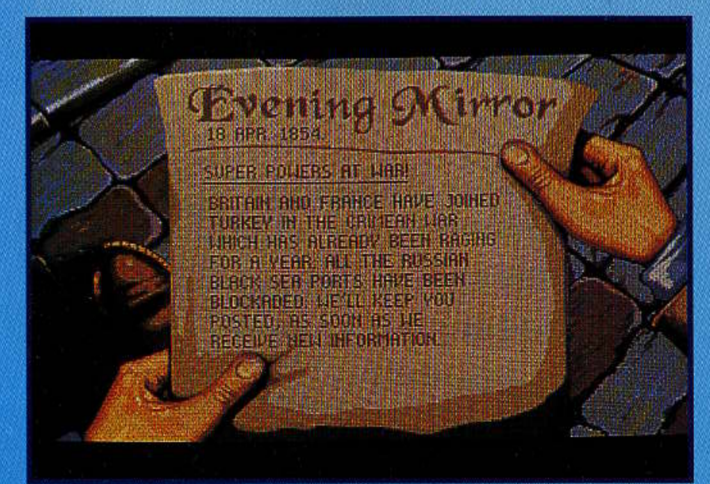
AVIS

OUI mais...

SERGE

Les simulations économiques se comptent sur les doigts de la main, c'est en partant de cette constatation simple que les auteurs de 1869 ont eu l'idée de lancer leur jeu. Bénéficiant d'une réalisation soignée, il est trop complexe à mon goût. J'aurais aimé aussi disposer d'un peu plus d'informations en cours de route, savoir par exemple, quelles marchandises sont demandées dans un autre port. D'accord, on pouvait à l'époque ignorer, en partant du Havre, quelles marchandises manquaient à New York, mais ne rien connaître des besoins des marchands londoniens, ça me semble aberrant. Enfin, il y avait quand même une poste à l'époque, que diable ! Ces reproches mis à part, 1869 est un très bon jeu, qui mettra à rude épreuve vos capacités d'organisation et de planification et qui peut rivaliser avantageusement avec Railroad Tycoon, E-Train ou Civilisation.

Serge D. Grun



Divers événements historiques interviendront au cours du jeu, influant directement sur la valeur et la disponibilité des marchandises.

VERSIONS

PC La version PC est en tout point identique à celle de l'Amiga, mais la présence du disque dur facilite les sauvegardes et le chargement.

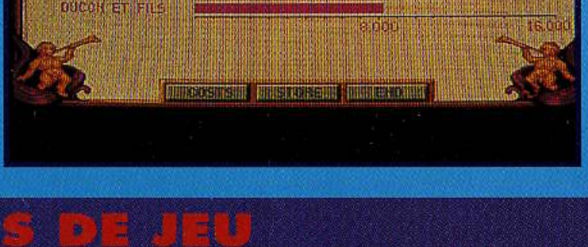
Editeur : Flair Software. Distributeur : Ubi Soft. Conception : . Programmation : . Graphismes : . Musique : Hames Seifert.

TESTE SUR

Amiga 500 avec 1 Mo de RAM et deux lecteurs de disquettes.

MATERIEL NECESSAIRE

Amiga tous modèles. Mémoire requise : 1 Mo de RAM. Contrôle : Souris. Média : 3 disquettes 3"1/2. Installation sur disque dur : non. Jeu en anglais. Manuel en français. Protection : manuel.



Des graphiques vous permettent d'apprécier d'un seul coup d'œil votre position par rapport à la concurrence (mon entreprise est malheureusement au bas du tableau !)

TOP

- Malgré la complexité de la simulation, *1869* est facile à utiliser
- Les jeux de stratégie prévus pour quatre joueurs sont extrêmement rares

FLOP

- Le sujet n'a rien de bien passionnant
- Le fonctionnement du jeu est assez classique et n'apporte pas grand-chose de nouveau au genre

2 MINUTES DE JEU

LANCEZ-VOUS DANS LA LIBRE



Votre petite entreprise familiale démarre son activité dans la bonne ville de Londres. Vous y trouverez des marchandises typiques des pays industrialisés.

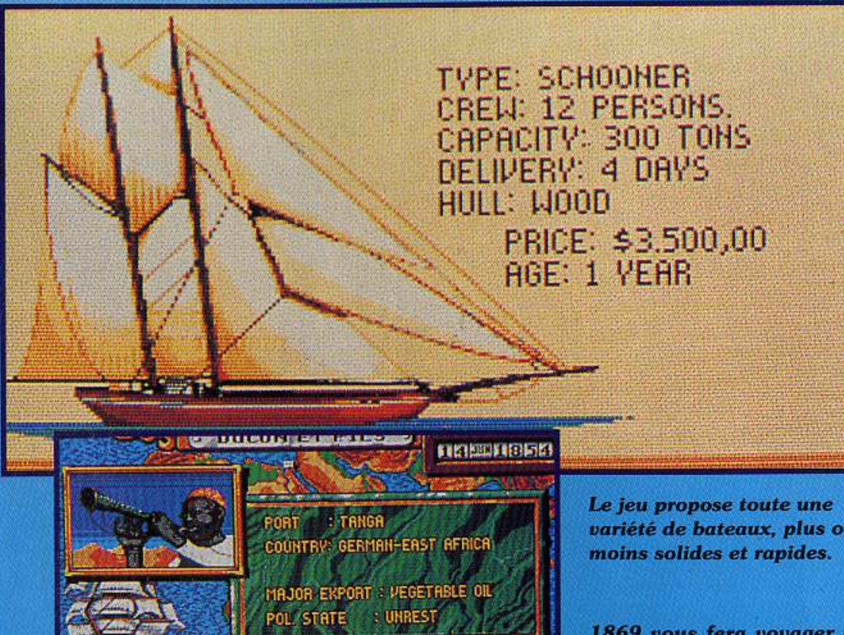


Rendez-vous dès le début au port pour y acheter un bateau. Si vous avez assez d'argent, faites-en construire un, sinon, rabattez-vous sur le marché de l'occasion.

COMPARATIF
L'OR OU LES POIREAUX ?

1869 me fait penser à un autre jeu de stratégie pour quatre joueurs sur Amiga : Gold of Americas. Dans ce dernier, les joueurs incarnaient quatre grandes puissances (l'Angleterre, l'Espagne, la France et le Portugal) qui partaient à la découverte des Amériques et colonisaient petit à petit chaque Etat. Gold of Americas mélangeait exploration et gestion, tandis que 1869 est axé sur le commerce des marchandises et la gestion de votre petite entreprise. Il m'est bien difficile de départager ces deux simulations (1869 est plus réaliste, mais le thème de Gold of Americas était tout de même plus attrayant)... En tout cas, si comme moi vous avez aimé la première, vous aimerez aussi la seconde.





Le jeu propose toute une variété de bateaux, plus ou moins solides et rapides.

1869 vous fera voyager vers les destinations les plus exotiques !

ENTREPRISE !



Il ne reste plus maintenant qu'à recruter un équipage. La taverne locale regorge de volontaires, mais mieux vaut choisir des matelots ayant un minimum d'expérience.



Avant de partir, remplissez les cales de votre bateau avec les marchandises de votre choix. Hissez les voiles et voguez vers les pays exotiques dont vous avez toujours rêvé !

74 %

ACTION	
PLATES-FORMES	
SIMULATION	■■■
AVENTURE	■
ROLE	
REFLEXION	■■
SPORT	
3D	

1869

A — **MALGRE SON THEME, *1869* EST UN BON JEU DE STRATEGIE QUI PLAIRA AUX AMATEURS DU GENRE... SURTOUT EN MODE QUATRE JOUEURS.**

67 % — GRAPHISMES
Sans atteindre des sommets, les graphismes rendent la simulation plutôt agréable et traduisent assez bien l'atmosphère de l'époque.

65 % — ANIMATION
Pour égayer cette simulation un peu austère, les auteurs ont eu la bonne idée de glisser quelques petites animations dans la plupart des écrans.

70 % — MUSIQUE
Une musique d'intro délicieusement rétro vous plonge dans l'ambiance de l'époque.

50 % — BRUITAGES
Ils sont limités au strict minimum mais il n'y a de toute façon pas grand-chose à «bruiter» !

74 % — PRISE EN MAIN
Le jeu est livré avec un épais manuel bourré de références historiques, mais vous pouvez lire uniquement les quelques pages du mode d'emploi.

72 % — JOUABILITE
Le manuel explique clairement le maniement du soft et le système de jeu est assez bien conçu.

82 % — DUREE DE VIE
Le fait de pouvoir jouer contre des adversaires humains rend chaque nouvelle partie imprévisible. Cela relance l'intérêt.

Difficulté	Joueurs	Prix
M (Moyenne)	4	D



BATTLE ISLE 93

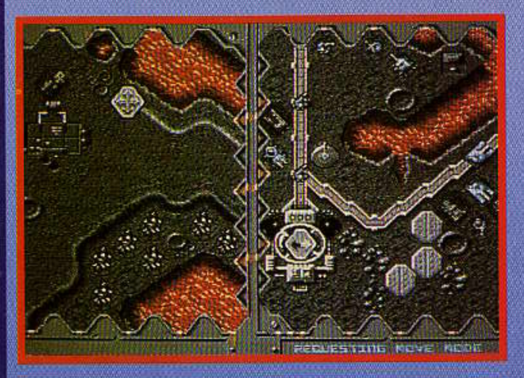
INTERET 75% DU JEU

AMIGA

LA LUNE DE CHROMOS

TESTE PAR LAURENT DEFRANCE

Battle Isle 93 n'est rien d'autre qu'une disquette de scénario disque du célèbre wargame. Il n'est pas nécessaire de possédér l'original pour y jouer. Mais quelle déception ! Peu de changements et seuls les fanas du premier épisode y trouveront leur compte. Ils auraient pu faire un effort...



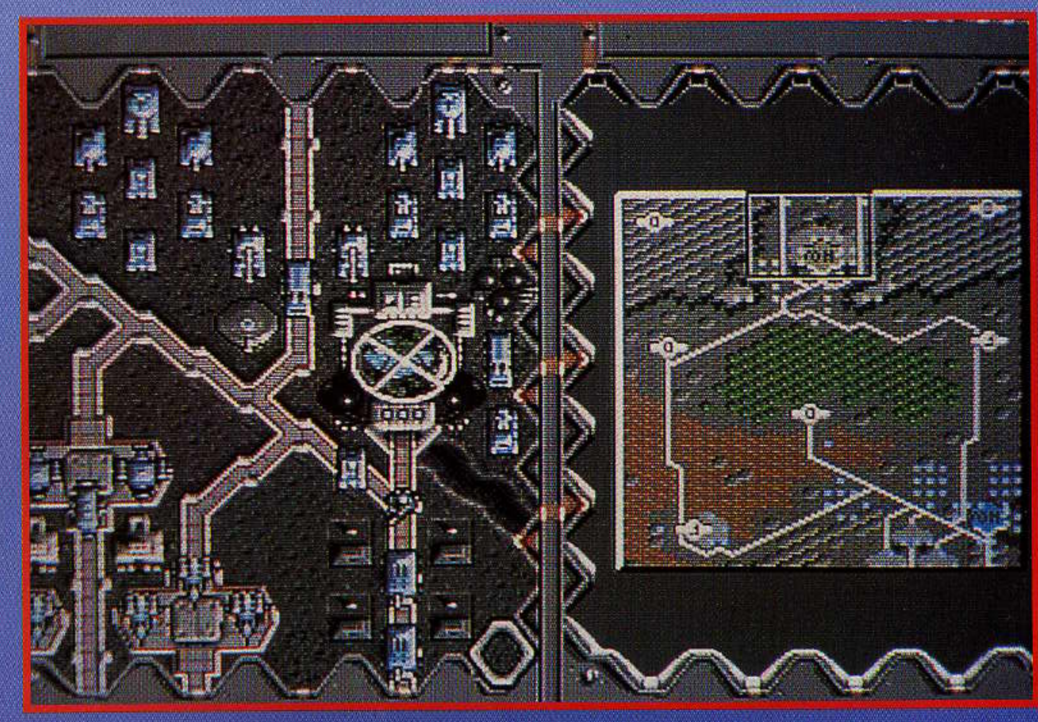
Vous aurez la possibilité de construire des dépots, si vous le décidez et surtout si vous possédez le véhicule adéquat, le Wizard, par exemple.

L*a Lune de Chromos* est un nouveau chapitre de l'histoire épique de *Battle Isle*. L'aldynium est le minéral le plus convoité de l'espace. C'est sur la planète Chromos que les réserves sont les plus importantes. Vous y trouverez assez d'énergie pour construire des usines, des dépôts et, par voie de conséquence, de nouvelles unités de combats. Les forces robotiques de Skynet-Titan sont déjà sur place et feront tout pour vous chasser de la planète. Mais pourquoi tant de haine dans ce monde qui n'aspire qu'à la paix ?

Si le scénario est légèrement différent, le principe du jeu reste le même que celui de *Battle Isle*. Seul contre l'ordinateur, ou contre un autre joueur, vous passerez d'un mode de combat à un mode de déplacement pour gérer des unités terrestres, aériennes et maritimes. Quand deux adversaires jouent simultanément, l'écran est partagé en deux verticalement.

Comme dans tout jeu de wargame qui se respecte, vous prendrez en compte les caractéristiques de vos unités (nombre de cases de déplacement, puissance d'attaque, résistance...).

Ce relief tourmenté, constitué de lave, de cratères, et de forêts calcinées limite considérablement les déplacements. La nature du terrain est décisive. Il vous faudra trouver la bonne route. Dans ce paysage accidenté, vous devrez frayer un passage à vos unités. C'est La grande difficulté de *Battle Isle 93,* et la seule.



La partie droite représente les forces commandées par l'ordinateur. Elles sont déjà en place et leur nombre est impressionnant : 31 unités vertes contre 59 ! Il est préférable d'attendre que l'ennemi se découvre pour lancer l'offensive.

AVIS

OUI mais...

LAURENT

Avec Jean-Loup Jovanovic et Marc Menier, nous sommes des inconditionnels de Battle Isle. Ce wargame est de très loin le plus passionnant et le plus convivial. Mais cela justifie-t-il l'achat d'un second datadisk ? Assurément pas, sauf pour les fondus et les dingues de cette série. En effet, on peut être surpris par la rareté des nouveautés qui se limitent au décor et à certaines unités. Pour le reste, il n'y a rien de changé et l'on se demande s'il ne vaut pas mieux attendre la sortie de Battle Isle II (prévue pour la fin de l'année) qui s'annonce plus grandiose. Je conseillerais donc à ceux qui ne connaissent pas ce jeu, de se procurer la version originale, plus belle et surtout plus facile.

Historyline, qui plonge le joueur dans la tourmente de la Première Guerre mondiale, peut aussi faire partie de vos choix. En tout cas, Battle Isle 93 est un investissement réservé à ceux qui ne pourraient vraiment pas attendre la sortie de Battle Isle II.

Laurent Defrance

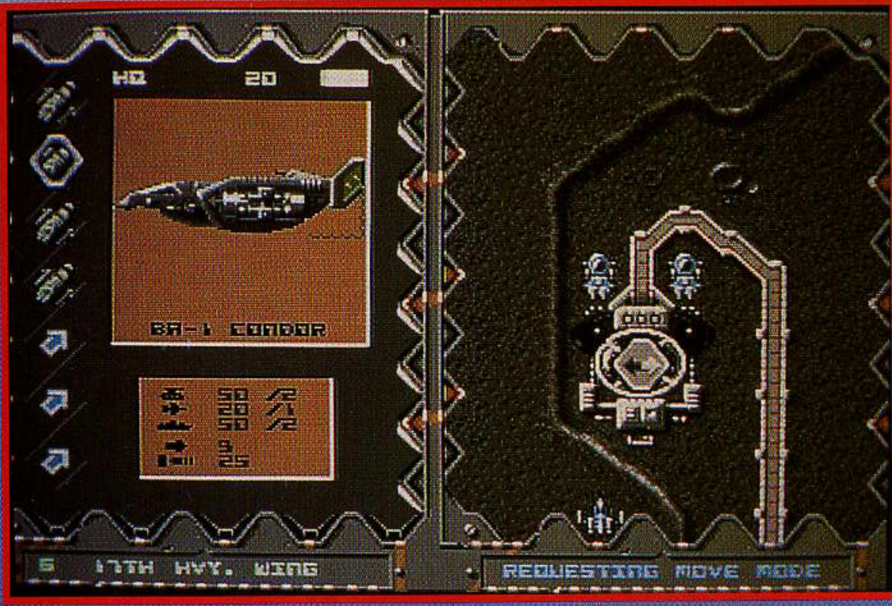
AVIS

OUI mais...

DOGUY

Vous auriez dû voir les journalistes de Tilt à l'arrivée de ce datadisk indépendant de Battle Isle. Ils se sont tous mis à couiner, à glousser, à trépigner et à crier qu'ils voulaient être les premiers à y jouer. Pour ce qui est du plaisir de jeu, personne n'a été déçu : ce supplément offre de nouveaux décors, de nouvelles unités et de nouveaux affrontements à orchestrer pour tous ceux qui ont fini Battle Isle *et* Historyline*. Cela dit, il n'y a vraiment rien de novateur dans* La Lune de Chromos *et seuls les fans des autres jeux de la série y trouveront leur compte. Et puis, pour 300 F environ, on aurait quand même pu espérer mieux. Vivement* Battle Isle II *!*

Dogue de Mauve



A l'intérieur des usines, vous allez pouvoir fabriquer de nouvelles unités. Pour cela, il faudra vous procurer beaucoup d'énergie sous la forme d'un minéral : l'aldynium.

TOP

- C'est un datadisk du meilleur wargame micro
- De nouvelles unités ont été ajoutées

FLOP

- Difficile de battre l'ordinateur à moins d'y passer des semaines
- Peu de différences avec le jeu d'origine

VERSIONS

PC

Battle Isle est disponible sur *Amiga* et sur *PC*.

Editeur : Blue Byte. Distributeur : Ubi Soft. Conception : Ewers. Programmation : Ewers, Sommit. Graphismes : Knop. Son : Ruttmann.

TESTE SUR

Amiga 500+

MATERIEL NECESSAIRE
Amiga tous modèles. Contrôle : souris, clavier, joystick. Média : 2 disquettes 3"1/2 DD. Jeu en anglais. Manuel en français.

75%

ACTION
PLATES-FORMES
SIMULATION ■■■
AVENTURE
ROLE
REFLEXION ■■
SPORT
3D

BATTLE ISLE 93

A
AMIGA

RIEN DE NOUVEAU SOUS LE SOLEIL DE *BATTLE ISLE*. LES CHANGEMENTS SONT TROP PEU IMPORTANTS POUR JUSTIFIER L'ACHAT DE CE DATADISK.

71% — **GRAPHISMES**
Moins impressionnants que ceux de *Battle Isle*. Les couloirs de terre brûlée et de lave ne varient guère.

64% — **ANIMATION**
Maigrichonne par rapport à *Historyline*.. Quelques explosions et des déplacements sans originalité.

76% — **MUSIQUE**
Une même musique, lourde, mais parfaitement adaptée à ce type de jeu.

73% — **BRUITAGES**
Bruits de chenilles et de coups de canon. Réaliste, mais ça manque de variété.

82% — **PRISE EN MAIN**
On entre de plain-pied dans la partie. Le passage du mode combat en déplacement se déroule sans problème.

91% — **JOUABILITE**
C'est le grand vainqueur ! Une ergonomie parfaite et une gestion des commandes au joystic impeccable.

76% — **DUREE DE VIE**
Les nouvelles missions ressemblent aux précédentes. Seuls les fanas du genre ne seront pas déçus.

Difficulté	Joueurs	Prix
D Difficile	2	B

BATTLE ISLE 93

INTERET 86% DU JEU

FIELDS OF GLORY

TESTE PAR JEAN-LOUP JOVANOVIC

PC

Il existe plusieurs types de wargames sur table. Ils utilisent classiquement des cases hexagonales et des petits carrés de carton. *Fields of Glory* est la première conversion sur micro d'un autre système de jeu, le wargame avec figurines.
Point de cases, mais des distances mesurées à la règle (en l'occurrence par l'ordinateur), foin de carton, mais de superbes figurines en plomb (ici représentées en 3D isométrique). Un jeu superbe que sa complexité réserve cependant aux aficionados du genre.

F*ields of Glory* vous propose de revivre les Cent Jours, cette période troublée qui commence avec le retour de Napoléon, échappé de l'île d'Elbe, et se termine par sa plus grande défaite : Waterloo. Vous dirigez, au choix, les Français («L'armée du Nord»), les «anglo-alliés», dirigés par Wellington ou les Prussiens, avec à leur tête Blücher. Six scénarios sont proposés, dont deux fictifs, et selon les cas Napoléon y est opposé à un ou deux ennemis.
La grande force du jeu, mais aussi sa principale difficulté, est son réalisme historique constant. Chaque unité est clairement différenciée par ses caractéristiques et un historique précis. Vous pouvez à tout instant vous reporter à une base de données qui vous donnera ces informations, et à un organigramme représentant la hiérarchie militaire de chaque armée.
Contrairement aux vrais wargames avec figurines, *Fields of Glory* se déroule en temps réel. Au début, c'est déroutant. Il faut gérer une vingtaine d'unités simultanément. Ce n'est pas du tout évident Heureusement, les unités que vous ne contrôlez pas tirent ou fuient de manière autonome. En revanche, si vous lancez une unité de cavalerie, vous devez rester derrière elle pour l'envoyer, le cas échéant, à la poursuite de sa cible.
Graphiquement, le jeu est superbe. Les unités sont représentées en 3D isométrique sur un terrain vallonné, couvert d'arbres et de bâtiments. Chaque groupe est différent, les tirs, déplacements et combats au corps à corps sont animés... Trois niveaux de zoom sont disponibles, le plus éloigné ne montrant que les drapeaux et le plus proche détaillant les unités et le terrain. Un *486* est fortement conseillé, car l'animation (en particulier le scrolling de l'écran) est assez lente. Diverses musiques typiquement militaires accompagnent de temps en temps le jeu. L'ergonomie, enfin, est excellente, pour peu que vous preniez le temps de chercher dans la doccumentation les touches de raccourci.



Les grognards de l'armée napoléonienne étaient dévoués corps et âme à l'Empereur. Ils furent de toutes les batailles et formaient la Vieille Garde, la garde personnelle de l'empereur.



Toutes les phases de déplacement et de combat sont animées, et cela m'a donné l'impression de manipuler de vrais petits robots, des figurines animées, pour ne pas dire vivantes. Un peu angoissant, parfois...



Cette unité de cavalerie attaquait un groupe de canons. En traversant le gué, elle a été immobilisée, en plein dans la ligne de mire de ces mêmes canons. L'ennemi a été défait, mais les pertes sont très lourdes.



Le massacre ! Après la rencontre, face à face, de deux groupes de fantassins, le terrain reste jonché de corps ensanglantés (ou du moins peut-on les imaginer tels). Elle est pas jolie, jolie la guerre...



Les troupes de Napoléon,en infériorité numérique attaquent Wavre, défendue par les Prussiens. Leur position n'est en fait pas si mauvaise, si vous arrivez à bloquer les voies d'accès.



Utilisez les fantassins pour occuper les ponts, et les canons pour décimer les troupes qui tentent de traverser à gué. Des canons ennemis, placés au nord, vous interdisent en revanche tout mouvement dans cette direction.



Appréciez bien les forces en présence avant de lancer votre offensive. Neutraliser les canons ennemis ne suffit pas, il faut aussi que les vôtres restent opérationnels. Gardez une ou deux unités de cavalerie en réserve.

AVIS — OUI mais... — MARC

Depuis longtemps, j'attends de voir arriver une simulation militaire simple, belle et passionnante, qui me donnerait enfin envie de me lancer dans le monde compliqué du wargame... Je crois que je vais devoir patienter encore un peu. D'accord, Fields of Glory est superbe et sa présentation a de quoi attirer n'importe quel néophyte, mais le jeu est d'une telle complexité que même les habitués des wargames sur plateau mettront un moment avant de se familiariser avec ses règles et ses possibilités. On peut tomber en admiration devant le réalisme historique de la simulation (il ne manque plus que la couleur des chaussettes de chaque groupe de fantassins ou le choix des menus gastronomiques servis sur le front !), mais l'intérêt ludique d'un tel souci du détail est douteux.
Fields of Glory est sûrement un excellent wargame, mais les fainéants tels que moi auront bien du mal à se plonger dans un jeu aussi complexe !

Marc Lacombe

AVIS — OUI ! — JEAN-LOUP

Pas de doute, Fields of Glory est un grand jeu. Mais, à l'opposé des Battle Isle et autres wargames faciles d'accès, il nécessite une prise en main longue, qui consiste aussi bien à comprendre l'effet du terrain ou de la fatigue, qu'à mémoriser progressivement les caractéristiques de chaque unité. Le temps réel rend l'approche encore un peu plus délicate au néophyte, mais même les «pros» risquent d'être au début un peu déroutés. Cela dit, si vous êtes prêt à passer deux ou trois jours pour découvrir les possibilités de ce jeu, et quelques mois à bien saisir l'organisation des forces en présence, vous aurez entre les mains un des meilleurs wargames qui soient. Ce n'est pas le plus simple, mais c'est sans conteste l'un des plus complets et l'un des plus beaux.

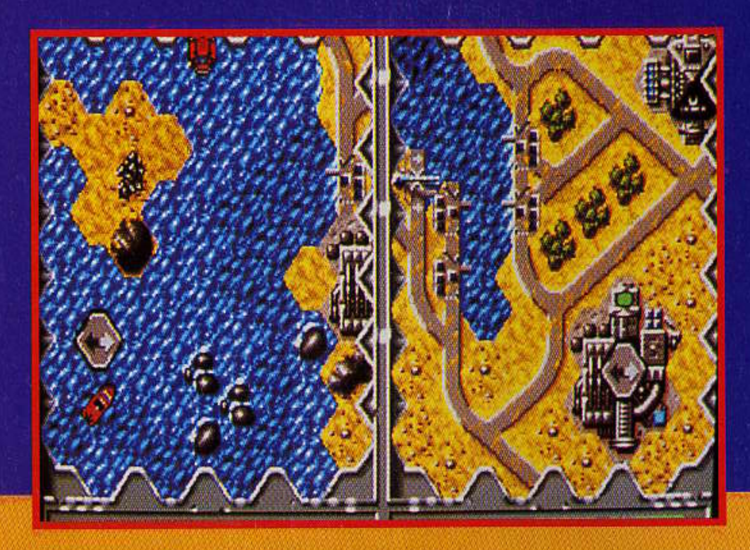
Jean-Loup Jovanovic



C'est sur cette carte que vous pouvez, au début du jeu, choisir la campagne que vous allez effectuer. Quatre batailles sont historiques, et deux autres sont fictives. Elles ont été ajoutées pour voir «ce qui se serait passé si...».

COMPARATIF
FIELDS OF GLORY VS BATTLE ISLE

Dans le monde des wargames micro, Battle Isle et Fields of Glory *s'opposent sur tous les points. Le premier propose des parties assez courtes et clairement délimitées par des hexagones; le second n'offre que six batailles, de grande envergure, sans aucune délimitation d'aucune sorte. Le premier se déroule tour par tour, dans le second vous jouez en même temps que l'ordinateur. Ils sont pourtant tous deux d'excellente qualité, mais* Battle Isle *s'adresse plutôt aux débutants, alors que* Fields of Glory *est réservé aux habitués du wargame. Un dernier petit regret :* Fields of Glory, *contrairement à* Battle Isle *ne permet pas de jouer à deux, même par modem.*



TOP

- Le très grand réalisme
- Les graphismes qui s'approchent du wargame avec figurines
- La complexité du jeu

FLOP

- La lenteur
- Le temps de prise en main (vraiment long)
- La complexité du jeu (!)

VERSIONS

PC

La version PC est disponible. Aucune autre version n'est annoncée.

Editeur : Microprose. Conception : Jim Bambra, Adrian Earle. Programmation : Steven Green. Graphismes : Martin Calvert. Musique : John Broomhall

TESTE SUR

PC 486 DX 33 avec 8 Mo de RAM, une carte sonore Sound Blaster Pro.

MATERIEL NECESSAIRE

386-16 (25 MHz ou plus conseillés). Mémoire : 2 Mo. Installation disque dur : obligatoire. Espace requis : entre 7 et 13 Mo. Carte sonore : AdLib, Sound Blaster, Roland. Contrôle : clavier, souris. Média : 5 disquettes HD. Jeu en anglais. Manuel en anglais. Protection : par mot du manuel.

86 %

ACTION
PLATES-FORMES
SIMULATION ■■■
AVENTURE
ROLE
REFLEXION ■■■
SPORT
3D

FIELDS OF GLORY

PC

COMPLET ET COMPLEXE, *FIELDS OF GLORY* EST DESTINE AUX SPECIALISTES DU WARGAME. TRES REUSSI, IL NE SOUFFRE QUE D'UNE CERTAINE LENTEUR.

89 % — GRAPHISMES
Le terrain et les unités sont représentés en 3D isométrique, avec un soin du détail inhabituel. De nombreuses images illustrent troupes et personnages.

72 % — ANIMATION
Les unités marchent, tirent, changent de formation. Les artilleurs détachent les canons des chevaux, les orientent, font feu...

68 % — MUSIQUE
Les quelques thèmes militaires sont assez limités, en nombre comme en durée.

70 % — BRUITAGES
Quels bruitages ? Blague à part, la version testée ici n'offrait aucun bruitage. Mais ce n'est pas la version du commerce.

65 % — PRISE EN MAIN
La documentation est complète, mais le jeu est si complexe que, de toute façon, il faudra plusieurs jours pour en aborder toutes les facettes.

75 % — JOUABILITE
L'ergonomie est excellente, et mixe avec bonheur le clavier et la souris. La lenteur de réaction, lors des scrollings par exemple, est en revanche gênante.

90 % — DUREE DE VIE
Il n'y a certes que six campagnes, mais l'étendue de jeu est à chaque fois très importante. Comptez quelques centaines d'heures pour en faire le tour.

Difficulté	Joueur	Prix
D Difficile	1	D

WAINE GRETZKY HOCKEY 3

INTERET 79% DU JEU

TESTE PAR MARC MENIER

PC

Plus qu'une simple simulation sportive, *Waine Gretzky Hockey 3* permet de gérer une équipe de hockey entièrement, des vestiaires jusqu'au terrain. Moitié gestion tactique, moitié action pure, difficile de cataloguer ce soft qui, sans être génial, est riche de possibilités.



But ! Après une action d'équipe orchestrée à la perfection, le palet vient de se loger au fond des buts. Le gardien n'a rien vu, les défenseurs ont été pris de vitesse.

Arène de glace, tempérament de feu. C'est toute l'histoire du hockey sur glace. Un sport rude où violence et esprit d'équipe font bon ménage. Mais que les âmes sensibles se rassurent, *Wayne Gretzky Hockey 3* met plutôt l'accent sur la tactique, bien qu'il soit quand même possible de «taquiner» l'adversaire avec quelques coups de crosse bien placés.

Deux jeux en un, c'est plus malin ! Il y a deux manières d'aborder ce jeu de hockey : subtile ou brutale. Ceux qui n'aiment pas trop réfléchir peuvent prendre part uniquement aux matchs, Waine Gretzky en personne se fera un plaisir de jouer le rôle d'entraîneur. Durant les matchs, vous pouvez au choix contrôler le même joueur durant toute la partie ou bien prendre possession du joueur qui détient le palet. D'un autre côté, les férus de stratégie peuvent se concentrer uniquement sur l'élaboration de tactiques de jeu pour ensuite assister au match à partir du banc de touche. Aussi étrange que cela puisse paraître, ces deux parties peuvent être jouées indépendamment l'une de l'autre. L'ordinateur sera toujours disponible pour gérer l'aspect du jeu que vous aimez le moins (action et/ou stratégie) et d'une manière fort efficace d'ailleurs.

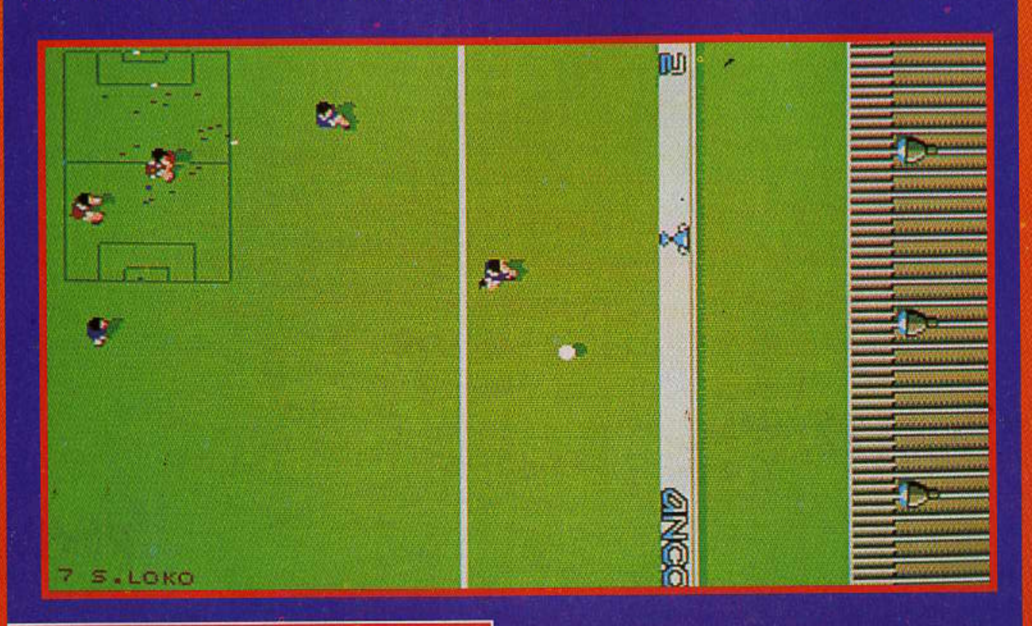
Le souci du détail et de la perfection. Ce ne sont pas les paramètres de jeu qui manquent dans *Wayne Gretzky Hockey 3*. Douze talents (force, vitesse, hargne, habilité...) distinguent chaque joueur, modifiables à volonté. Toutes les règles, même les plus récentes sont incluses et appliquées par des arbitres zélés. Une petite séquence vidéo illustre chaque but, et pour finir de nombreux bruitages digitalisés apportent une ambiance réaliste, proche des vrais matchs de hockey. Mais le fin du fin reste quand même le choix des couleurs pour le maillot. Il en faut pour tous les goûts !

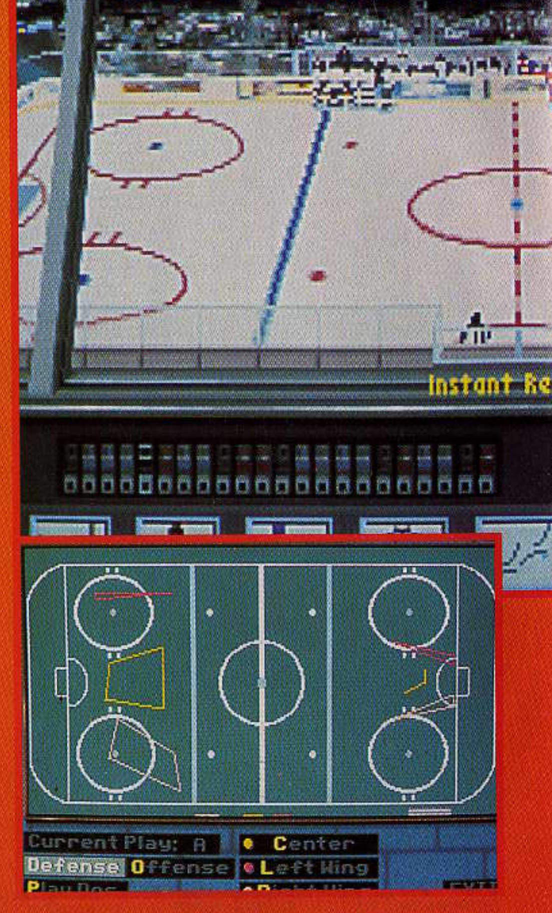
PROBLEMES DE VUE ?

Wayne Gretzky Hockey 3 propose deux vues différentes : une vue de dessus et une vue de trois-quart. Si cette dernière est spectaculaire, il est parfois difficile de savoir qui détient le palet. Au moins, en vue de dessus l'action est claire et on distingue nettement la position des crosses. Les pros choisiront sûrement la vue de dessus... ainsi que les myopes.

COMPARATIF
PLAYER MANAGER OU WAYNE GRETZKY HOCKEY 3 ?

Pour ce qui est des jeux qui allient sport et gestion (ils ne sont pas légion)* Player Manager*, édité par Domark sur Atari et Amiga, reste un modèle du genre. Evidemment c'est un peu bizarre de comparer football et hockey mais que voulez-vous, on n'arrivait pas à remettre la main sur les anciennes versions de* Wayne Gretzky Hockey *alors à défaut de grives, il fallait bien se contenter de merles, comme dit le dicton ! Donc, face à* Player Manager*,* Wayne Gretzky Hockey 3 *ne fait pas le poids. Il faut dire que le premier possède des arguments choc : c'est du* Kick Off *avec en plus une gestion économique et stratégique de l'équipe. L'action ne peut donc être que géniale et il faut dire que, pour beaucoup d'entre nous, le football est plus attrayant que le hockey. Les matchs dans* Wayne Gretzky Hockey 3 *ne sont pas assez vivants et de plus, on ne peut pas acheter les bons joueurs et revendre ceux dont on ne veut plus, comme dans* Player Manager*.





L'entraîneur peut analyser la course décrite par les défenseurs et les attaquants au cours d'un match. C'est une des parties les plus techniques du jeu, et une des plus intéressantes aussi.

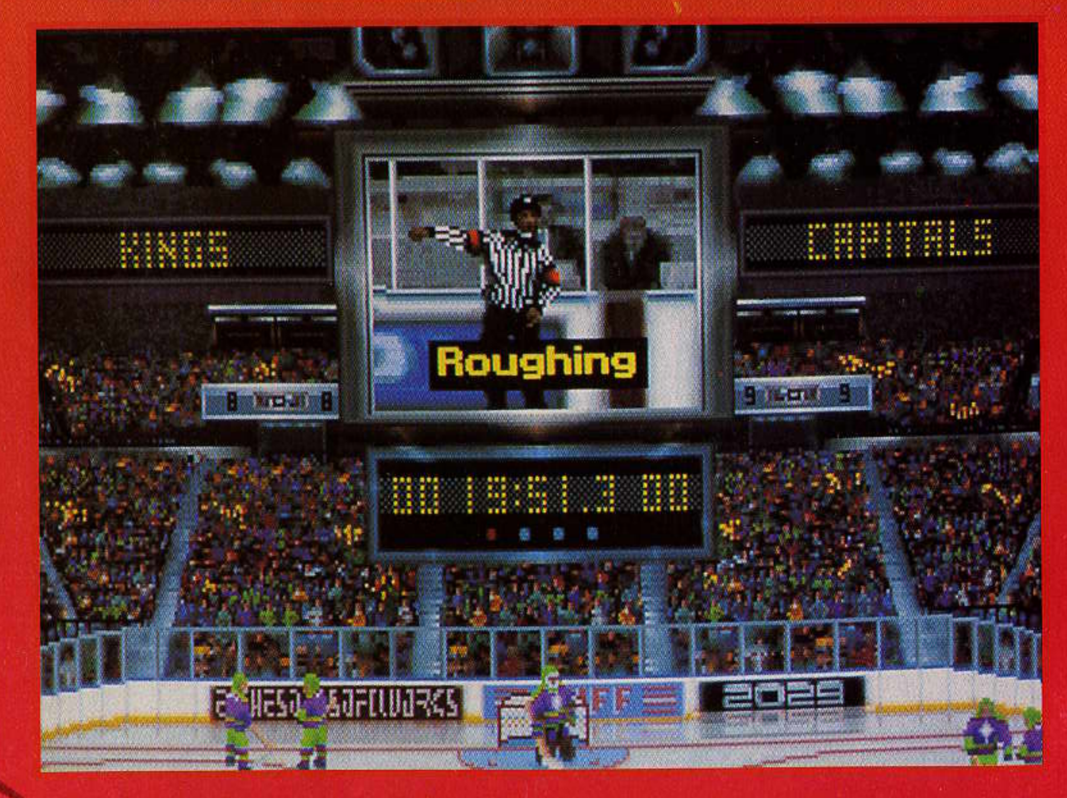
AVIS

OUI mais...

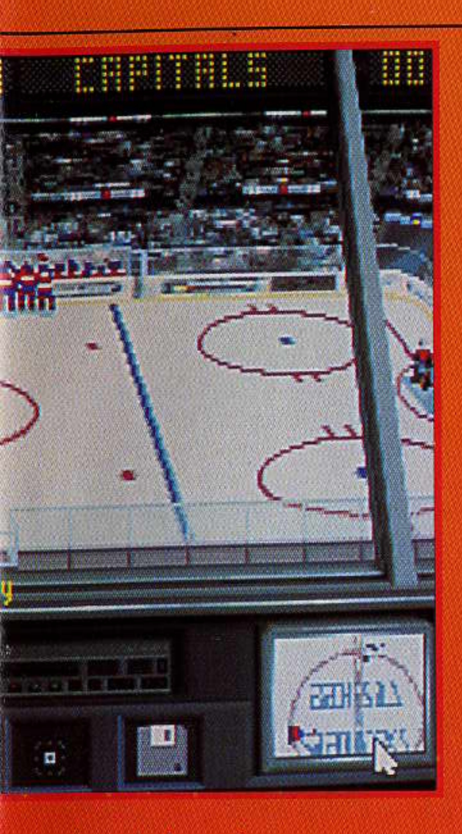
MARC M.

Si Wayne Gretzky Hockey 3 est un bon jeu, je regrette seulement que le côté arcade (les matchs) ne soit pas plus vivant. D'accord, le PC n'est pas la machine idéale pour le scrolling et l'animation mais même à la vitesse maximum, l'action est loin d'être foudroyante. On a l'impression que les joueurs des deux équipes ont trop mangé à midi, et qu'ils ont du mal à patiner. La vue de trois quart est visuellement impressionnante mais personnellement je préfère la vue de dessus qui est beaucoup plus lisible. Pour ce qui est de la gestion de l'équipe, l'aspect tactique est très bien rendu (bien que j'aie un peu de mal à voir le résultat à l'écran, mais je reconnais volontiers que je ne suis pas un spécialiste de ce sport). Dommage que l'aspect financier ait été complètement occulté. Enfin, je me suis malgré tout bien amusé avec Wayne Gretzky Hockey 3, pas autant que sur console mais c'était cool quand même.

Marc Menier



A chaque faute sifflée par l'arbitre (et il y en a beaucoup !), on a droit à une petite séquence animée qui explique la nature de la faute.



A partir de cet écran, vous pouvez accéder aux différentes options du jeu. Visuellement, Wayne Gretzky Hockey 3 est très soigné.

AVIS

OUI mais...

MARC L.

Les simulations de hockey sur PC ne sont pas nombreuses... Pour tout dire, celle-ci est, à ma connaissance, la seule qui existe ! Elle est plutôt bien réalisée et bénéficie de graphismes sympas... Seulement voilà, moi, les sports de glace, ça me laisse plutôt froid (ha ! ha ! elle est bien bonne !). J'avoue pourtant avoir passé quelques bons moments avec les simulations de hockey d'Electronic Arts sur console, mais c'était en mode deux joueurs, et je prenais un grand plaisir à éclater la tronche des copains à coups de crosse dans le feu de l'action ! Ici malheureusement, il faudra vous contenter d'un adversaire bien trop sage, contrôlé par l'ordinateur, ou bien faire jouer vos copains au clavier, ce qui est loin d'être pratique. Bref, si vous êtes un vrai fan de hockey, cette simulation a de quoi vous ravir, mais dans le cas contraire, vous ne risquez pas de le devenir.

Marc Lacombe

TOP

- Deux jeux en un, c'est un atout de taille
- Une bonne gestion des joueurs et des tactiques de jeu
- Bande sonore très vivante

FLOP

- L'animation est un poil trop lente pour que les matchs soient vraiment intéressants
- L'aspect financier est totalement inexistant

VERSION PC

Wayne Gretzky est disponible sur PC.

Editeur : Bethesda Softworks. Distributeur : . Programmeur en chef : C. Walton. Directeur artistique : S. Mc Kisic. Musique : J. Le Fay.

TESTE SUR

PC 486 DX 33 avec 8 Mo de RAM et carte Sounblaster.

MATERIEL NECESSAIRE

286 IBM PC et 100% compatibles minimum. Mode graphique : VGA/MCGA. Mémoire : 585K DOS + 512 K EMS pour la vue de trois-quart. Place disque dur : 9 Mo. Cartes sonores : Roland, Ad Lib, Soundblaster. Contrôle : souris, joystick, clavier. Jeu en anglais. Protection par code.

79%

- ACTION ▪
- PLATES-FORMES
- SIMULATION ▪
- AVENTURE
- ROLE
- REFLEXION
- SPORT ▪▪
- 3D

WAINE GRETZKY HOCKEY 3

PC

ACTION ET SIMULATION, VOICI UN JEU COMPLET, MAIS QUI N'EXCELLE DANS AUCUN DOMAINE EN PARTICULIER. POUR AMATEURS DE HOCKEY.

80% — **GRAPHISMES**
La patinoire et les tribunes sont de bonne qualité. Les personnages se distinguent bien sur le terrain.

70% — **ANIMATION**
Les animations pour les buts et les fautes sont agréables. Sinon le scrolling et l'animation sont un peu trop lents pour que les matchs soient intéressants.

50% — **MUSIQUE**
A part les petites mélodies propres aux matchs de hockey (honk ! honk !), rien à signaler.

75% — **BRUITAGES**
Patins qui crissent, crosses qui s'entrechoquent et joueurs qui grognent, tout est là pour faire revivre la chaude ambiance des parties de hockey.

56% — **PRISE EN MAIN**
Le manuel est assez nébuleux, mais fort heureusement il explique les règles du hockey, qui sans cela auraient paru compliquées.

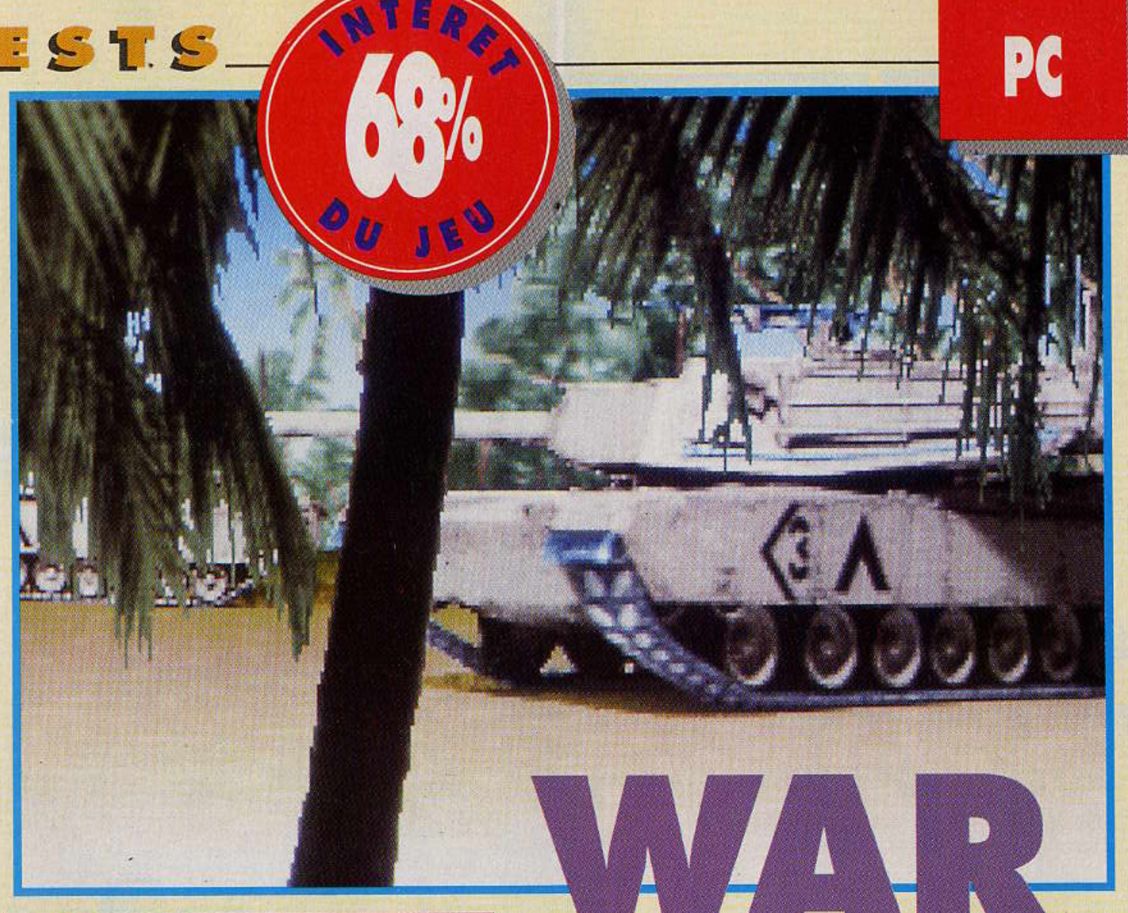
80% — **JOUABILITE**
Mieux vaut avoir un joystick pour bien maîtriser les joueurs. A la souris, ou pire au clavier, ce n'est pas toujours évident.

80% — **DUREE DE VIE**
Il manque vraiment deux joysticks. Heureusement, il est possible de faire varier les caractéristiques de chaque joueurs pour changer la difficulté du jeu.

Difficulté	Joueurs	Prix
M Moyenne	2	D

INTERET 68% DU JEU

PC



AVIS

NON !

JLJ

J'ai adoré Team Yankee. C'était (c'est toujours, d'ailleurs) un mélange de stratégie et de tir au pigeon, très bien réalisé et rapidement passionnant. War in the Gulf reprend les mêmes composants, et aurait du être, lui aussi, excellent, même si l'on peut regretter qu'en deux ans si peu de progrès aient été faits. Le problème, c'est que ce jeu est trop dur. Vraiment trop dur, à la limite de l'infaisabilité, même. Pour tout vous dire, je n'ai, en une trentaine d'essais, réussi à passer aucune des premières missions. Frustrant !

Jean-Loup Jovanovic

WAR IN THE GULF

TESTE PAR JEAN-LOUP JOVANOVIC

***War in the Gulf* est un remake de *Team Yankee*, qui prend place pendant la guerre du Golfe. Si, techniquement, il est encore meilleur que l'original, il souffre d'une difficulté rebutante. Dommage...**

AVIS

NON !

MARC

La guerre du Golfe est déjà loin, mais certains éditeurs espèrent encore profiter du filon. Empire arrive malheureusement après la bataille, d'autant que War in the Gulf reprend pas mal d'éléments de ses jeux précédents comme Campaign et Team Yankee. Empire propose toujours des jeux au potentiel alléchant, mais qui, hélas, sont gâchés par une jouabilité douteuse ou une réalisation médiocre. Cette fois encore, c'est le niveau de difficulté qui rend la simulation presque injouable et décourage les plus aguerris... Quant à moi, j'avoue que ce genre de simulation revancharde me laisse plutôt froid.

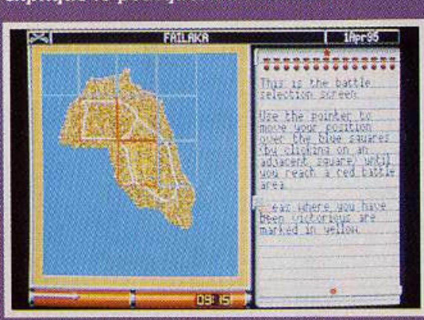
Marc Lacombe

De nombreux simulateurs aériens ont déjà évolué dans le cadre, apparemment prisé, de la guerre du Golfe. Si vous êtes un amateur de guerres contemporaines, *War in the Gulf* vous permettra de découvrir la part terrestre de cette campagne. Comme dans son prédécesseur, *Team Yankee*, vous dirigez, en temps réel, quatre unités de seize tanks. Les tanks ne se pilotent pas directement; En effet, vous sélectionnez la destination sur la carte et la vitesse, puis l'unité se déplace toute seule. Pendant ce temps, de la tourelle, vous en profitez pour canarder tous les tanks ennemis qui

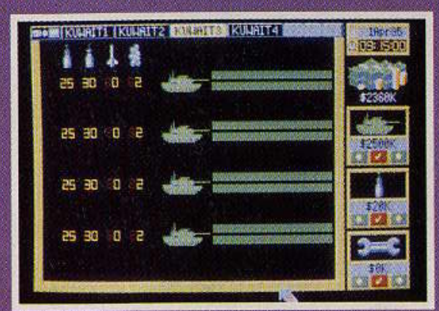
2 MINUTES DE JEU

UN PETIT TOPO AVANT LE DEPART

La carte présente les trois premières missions. Vous pouvez choisir l'ordre dans lequel les effectuer. Un petit laïus vous explique le pourquoi du comment.



Deuxième étape : choix de l'équipement. Utilisez intelligemment votre argent. Vous pouvez choisir entre quatre véhicules, deux types d'obus, etc.



Vous utiliserez au choix des tirs d'artillerie ou de mines. Difficile de prévoir le déplacement des troupes ennemies, il vaut mieux viser les zones déjà occupées.



COMPARATIF

TEAM YANKEE VS WAR IN GULF

Parmi les nombreux jeux édités par Empire, Team Yankee est sans conteste mon préféré. Complexé, il proposait de contrôler quatre groupes de quatre tanks dans une suite de missions à la difficulté parfaitement dosée. Cette progressivité de Team Yankee est, outre le terrain (qui n'a en fait que peu d'importance), la principale différence entre les deux jeux. Conclusion : avec un niveau de difficulté moins élevé, War in the Gulf aurait été excellent.



Ho ! Ho ! Si les deux premières unités sont encore en bon état, il n'en va pas de même pour les deux autres... Pas grave, c'est le contribuable américain qui paie !





- **Vous contrôlez quatre unités simultanément**
- **L'ambiance est très bien rendue**
- **L'ergonomie est excellente**

FLOP

- **Pas d'innovation majeure en deux ans C'est un peu du « tir au pigeon »**
- **C'est vraiment trop difficile (injouable ?)**

C'est parti. Vous disposez de quatre groupes, deux «de choc», un chargé de missiles longue portée et un mixte. Bonne chance !



passent à votre portée. Au début de la mission, «construisez» votre équipe en achetant les tanks et les munitions, sans oublier que vous disposez de fonds limités.

Au départ, trois terrains de manœuvre sont proposés, réunis dans une mini-campagne pour la libération d'une île fictive.

La représentation associe avec bonheur 3D vectorielle (terrains, bâtiments) et bitmaps (forêts, flammes des gazoducs, tanks...). Si les bruitages sont de circonstance (tirs divers), il est toutefois regrettable qu'ils soient aussi peu variés. Un peu de musique n'aurait sans doute pas été désagréable, mais l'ambiance est assez bien rendue pour que l'on puisse presque pardonner cet oubli. Le contrôle se fait à la souris ou au clavier, et l'ergonomie est très bien pensée. Enfin, Il est possible de passer instantanément d'une unité à l'autre, ou encore de la vue «4 écrans» à la vue «1 écran», par un simple clic sur la touche de fonction.

Editeur : Empire. Distributeur : Innelec. Conception : S.W. Green, Kevin R. Ayre. Programmation : S.W. Green, Ed A.H. Graphismes : Kevin R. Ayre.

VERSION

La version PC est disponible en anglais. Aucune autre version n'est annoncée.

TESTE SUR

PC 486 DX 33 avec 8 Mo de RAM, une carte sonore Sound Blaster Pro.

MATERIEL NECESSAIRE

PC 286 ou +. Mémoire : 1 Mo. Installation disque dur : obligatoire. Espace requis : environ 1,5 Mo. Carte sonore : Ad Lib. Contrôle : Clavier, souris. Média: 1 disquette HD. Jeu en anglais. Manuel en anglais. Protection : par dessin dans le manuel.

68 %

ACTION	■■
PLATES-FORMES	
SIMULATION	■■
AVENTURE	
ROLE	
REFLEXION	■
SPORT	
3D	■■

WAR IN THE GULF

PC

INFAISABLE ? PEUT-ETRE PAS, CAR CE JEU EST SUFFISAMMENT INTERESSANT POUR QU'ON S'Y ACCROCHE. MAIS PAS ETERNELLEMENT !

76 % — GRAPHISMES

La représentation 3D est claire et assez agréable, même si elle est loin de valoir celle des derniers simulateurs de vol.

70 % — ANIMATION

Elle est rapide et relativement fluide. Les quatre fenêtres animées en même temps sont du meilleur effet.

10 % — MUSIQUE

Il n'y a pas de musique pendant le jeu, et pratiquement pas pendant l'introduction... Et la bonne vieille musique, alors...

51 % — BRUITAGES

Tirs d'artillerie et de mitrailleuses, explosions seront les seuls sons que vous entendrez... Ils sont bons, mais c'est un peu limité...

68 % — PRISE EN MAIN

Les commandes sont simples à mettre en œuvre, mais les explications du manuel sont parfois insuffisantes.

76 % — JOUABILITE

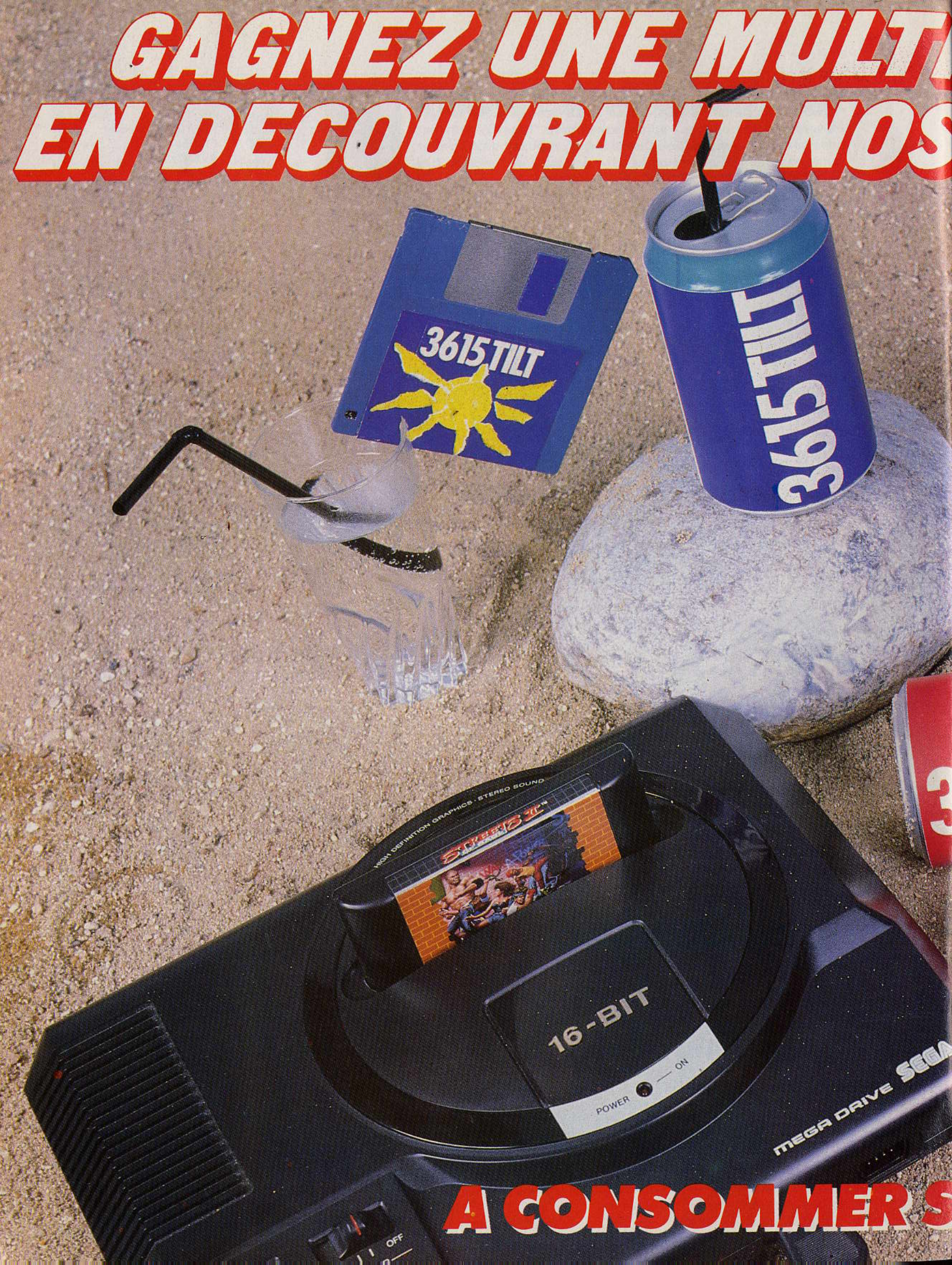
Le contrôle devient vite très agréable. En revanche, l'immobilisme de vos tanks, quand vous ne les dirigez pas, pose des problèmes de synchronisation.

66 % — DUREE DE VIE

Difficile de passer les premières missions. Tellement difficile même que ce jeu a de grandes chances de partir aux oubliettes.

Difficulté	Joueur	Prix
D Difficile	1	D





GAGNEZ UNE MULTI
EN DECOUVRANT NOS
3615 TILT
3615 TILT
HIGH DEFINITION GRAPHICS · STEREO SOUND
16-BIT
POWER
ON
SEGA
MEGA DRIVE
OFF
A CONSOMMER S

TUDE DE CADEAUX
NOUVEAUX JEUX SUR
LE 3615 TILT

3615 TILT

3615 TILT

ANS MODERATION

BETRAYAL AT KROND



Depuis plusieurs mois, nous attendions avec impatience la nouvelle création de Dynamix. Deux « bêtas » successives nous avaient permis d'apprécier d'abord la qualité des graphismes et de l'ergonomie, puis celle des éléments du scénario. *Betrayal at Krondor* est fini, il est bien là, et il est mieux encore que nous ne l'imaginions. Dynamix nous offre un jeu inhabituel, mélange subtil de livre interactif et de jeu, dont le scénario « béton » est mis en valeur par des graphismes superbes. Un vent nouveau souffle sur le jeu de rôle...

TESTE PAR JEAN-LOUP JOVANOVIC

Saga médiévale fantastique en trois volumes, signée Raymond E. Feist, *War of the Rift* a eu un énorme succès dans les pays anglo-saxons, mais n'a jamais été traduit en français. **Pour mettre en scène cet univers peuplé d'elfes, de magiciens et de dragons, Dynamix a développé un jeu entièrement nouveau**, mélange d'*Underworld* pour les déplacements et de *Strike Commander* pour le «mapping» des terrains. Le scénario se divise en chapitres, qui sont autant de missions.
Dans la première, vous dirigez le seigneur Locklear et un jeune mage, Owyn, qui ont pour mission d'escorter un elfe noir, Gorath, jusqu'à la capitale. Les elfes noirs ont, de tout temps, été les ennemis des humains et des elfes. Gorath aurait-il changé de camp ? En fait, il veut prévenir le roi qu'une guerre se prépare.
Evidemment, les adeptes du Mal ne l'entendent pas de cette oreille; ils essaieront par tous les moyens d'arrêter le trio. Ainsi commence une aventure qui les baladera aux quatre coins le royaume.

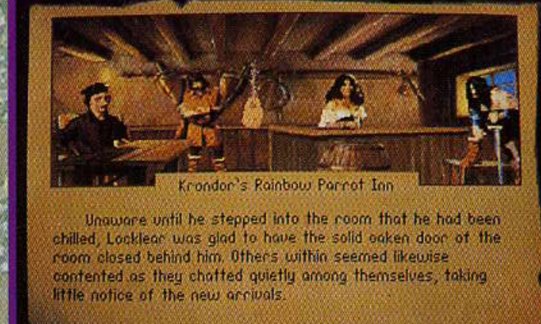
***Betrayal* est un mélange original de livre interactif et de jeu de rôle** (avec caractéristiques, combats et points de vie). Chaque épisode suit une trame, avec un but, des ennemis et des amis, mais en dehors de cela, le joueur est totalement libre. Pour aller à Krondor, il peut suivre le chemin de la côte, faire un détour par la montagne ou passer dans la forêt magique. Les personnages, définis par la machine, évoluent au cours de l'aventure. Ils disposent de caractéristiques données en pourcentage, et de points de vie obtenus par différence entre leur santé et leur fatigue. La magie est originale (elle consomme fatigue et santé), très puissante mais aussi très dangereuse. L'ensemble est cohérent et l'ambiance réellement féérique.
Graphiquement, *Betrayal* est une réussite. Les terrains sont représentés en 3D (mais le sol sur lequel vous marchez est plat), et des textures leur sont appliquées. C'est superbe. La musique n'accompagne que certains moments précis du jeu, et de très nombreux bruitages ponctuent toutes vos actions. *Betrayal* peut se manier entièrement à la souris, cependant le clavier est plus pratique pour les déplacements.



Betrayal mélange des techniques graphiques différentes. Le sol, les montagnes et les bâtiments sont constitués de 3D surface pleine, puis une couche de texture est appliquée. Les arbres, corps, coffres, sont des images bitmap qui sont ensuite ajoutées au décors. L'ensemble est, comme vous pouvez le voir, superbe !



Certaines bestioles sont vraiment désagréables. Cette troupe de trolls vous a surpris sur la route, et il vous faudra user intelligemment de la magie pour en venir à bout. Ce n'est qu'un début et les chiens, scorpions et autres «nighthawks» (des elfes noirs «modifiés» quasi immortels) peupleront vos jours et vos nuits...





Betrayal est un monde vivant, où vous devrez visiter de nombreux lieux : châteaux, auberges,... Vos héros vieillisent et évoluent au fil de l'aventure. Les scores sont exprimés en pourcentage.

LES PREMIERS PAS EN ROUTE POUR KRONDOR !

Betrayal at Krondor se présente comme un livre du temps jadis. Papier jauni et enluminures à l'ancienne,. Prenez le temps de les admirer.... Dans l a première missionvous devrez accompagner Gorath à Krondor.

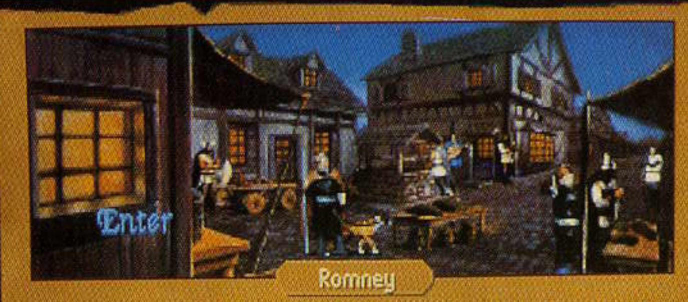
Blood soaked rags collected at the boy's feet.
One by one he tended the wincing soldier's purple wounds, stitched, salved, bandaged, did what little he could in the leaping golden halo of firelight. Fortunately for his roadside patient, he could do more than most.
Fingers slick with alum ointment, he worked fervently to tie off a catgut cord, then brushed the injury with a light touch that to the untrained eye would seem only a friendly pat—others would recognize the telltale hand gesture as a magical ward against infection.
"Done," Owyn sighed, wiping his hand in a rust colored cloth. "No guarantees, though. The stitches may hold all the way to LaMut and then again, push too hard and you could be bleeding like a stuck pig on Midsummers..."
"You did—fine," Seigneur Locklear replied, smiling approval before rolling down his sleeve. "It'll scar but its good for a noble's reputation. Lets the kingdom folk know he isn't resting
1

Mais, ce qui devait être une mission de routine se révèle particulièrement difficile. Alors que vous campez, un groupe d'assassins vous prend pour cible. De très nombreuses scènes en vidéo animées, comme celle-ci, viennent soutenir l'action, pour notre plus grand plaisir.



La carte du royaume : Le triangle indique votre position par rapport à Krondor, située en bas à gauche. Un bien long chemin en perspective...







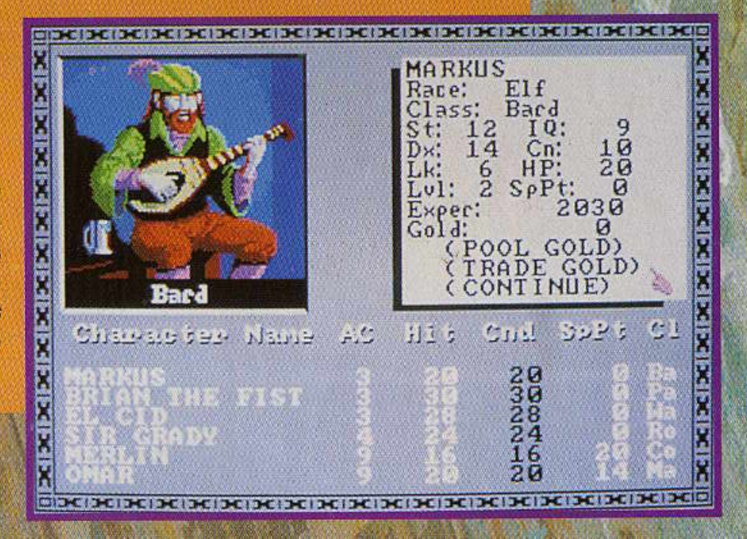
Visitez le pays de Midkemia, ses villes, ses monuments, ses tavernes, ses temples... Admirez sa faune variée (vous êtes prié de signer une décharge avant le départ), ses trappes colorées, ses pièges originaux...

De temps en temps, vous découvrirez un donjon ou une mine, et si vous êtes suffisamment expérimenté et équipé, vous pouvez vous lancer dans son exploration. Là aussi, vous vous déplacez degré par degré...

COMPARATIF

BETRAYAL AT KRONDOR FACE A BARD'S TALE

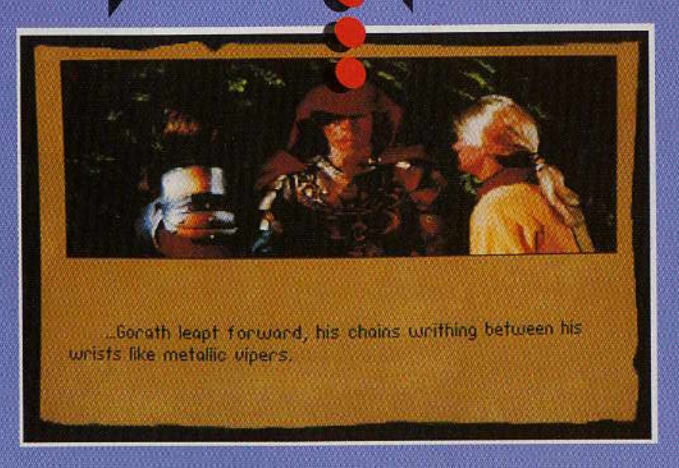
Betrayal *se rapproche par l'esprit de l'antédiluvien* Bard's Tale, *mais il en est très éloigné pour ce qui est des graphismes et du mode de déplacement. Comme* Bard's Tale, Betrayal *possède cette pointe de génie qui fait les grands jeux et, comme* Bard's Tale, *il aura sans aucun doute des supporters passionnés. A propos, si vous lisez l'anglais et que vous pouvez vous procurer les trois tomes de la saga, n'hésitez pas. Malgré quelques longueurs, c'est vraiment très bon.*



Dans la béta version en cliquant sur une ville, on obtenait diverses informations. Cette option n'existe pas dans la version finale.



Régulièrement, vous aurez droit à des «conversations», soit entre les trois héros soit avec des personnages de rencontre. Dans ce dernier cas, vous pouvez obtenir diverses informations, mais le dialogue reste de toute façon limité.



Les paquetages sont faits et notre troupe peut se lancer dans l'aventure. Suivre la route est le plus simple, mais elle semble infestée d'ennemis. La forêt est plus sûre, d'autant qu'elle recèle de nombreux trésors.



AVIS

OUI !

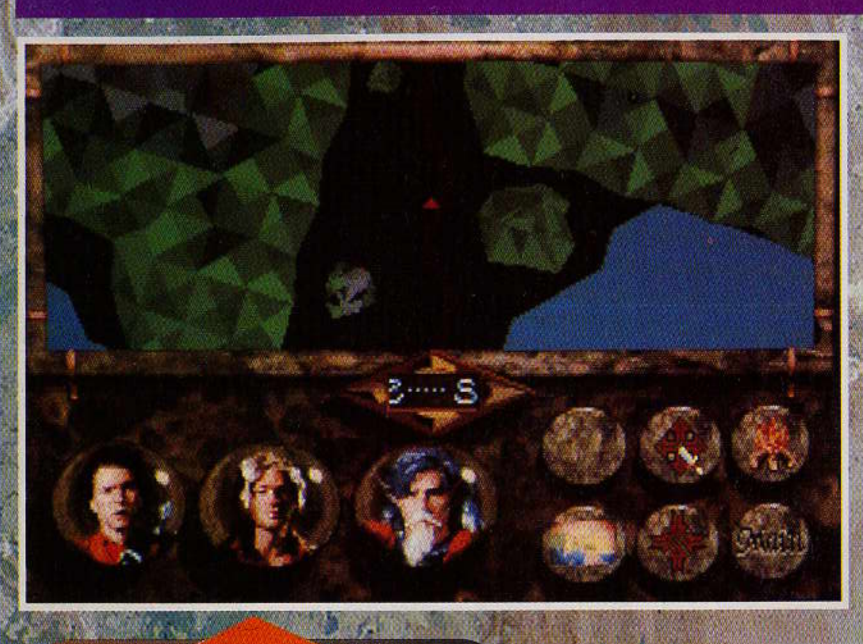
JEAN-LOUP JOVANOVIC

Ce jeu est fabuleux. Pour la première fois, Sierra arrive réellement à m'étonner, ce qui, je l'avoue, est très agréable. Les livres de Raymond Feist sont excellents et leur adaptation sur micro (Betrayal est en fait une suite du dernier tome) presque sans reproche. C'est beau, c'est passionnant, c'est difficile et c'est très grand. Certes, on pourra toujours regretter que l'interaction soit limitée aux personnages de rencontre et qu'il soit impossible de choisir son équipe. Mais ce sont des détails, comparé à la richesse du scénario et à la variété des situations. On me reproche parfois de me montrer trop enthousiaste. C'est peut-être vrai pour certains jeux, mais avec Betrayal at Krondor, cet enthousiasme est plus que justifié.

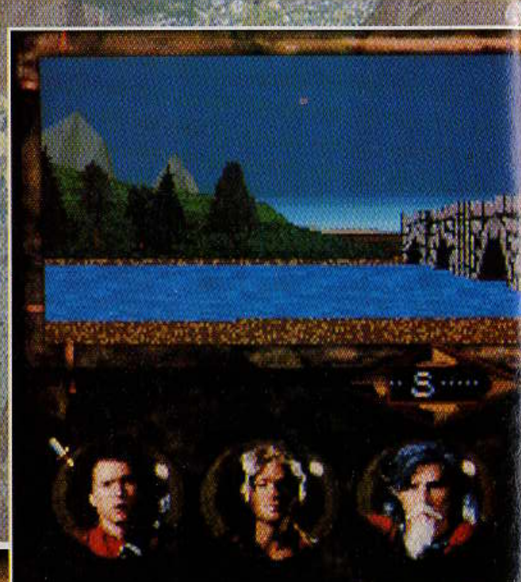
Jean-Loup Jovanovic



A la fin du troisième tome, une entité immortelle, l'Oracle, prenait possession du corps sans vie d'un dragon d'argent. La voici, prodiguant ses conseils et ses prédictions à Owyn. Serait-ce lui le personnage principal ?



Vous venez de terminer la première mission, et voilà que vous devez repartir pour Romney, sur le bord droit de la carte. Equipez-vous, prenez conseil auprès de vos amis et en route !



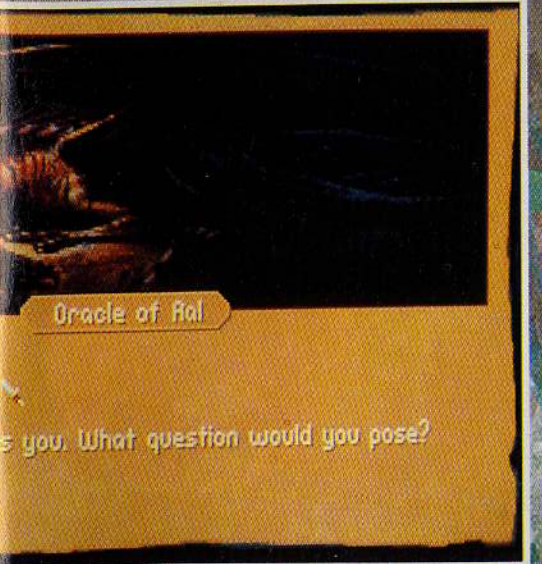
TOP

- Ce jeu est beau
- Ce jeu est passionnant
- Ce jeu est grand

FLOP

- La communication est un peu limitée
- Un *486-33* est fortement conseillé
- Anglais de bon niveau et dictionnaire sont indispensables







C'est juste une image montrant le soin apporté aux décors. Je me tais pour vous laisser admirer tout votre saoul...

VERSION

La version PC est attendue pour le courant du mois de juin. Aucune autre version n'est annoncée.

TESTE SUR

PC 486 DX 33 avec 8 Mo de RAM, une carte sonore Sound Blaster Pro, souris.

MATERIEL NECESSAIRE

386 SX minimum (486 conseillé). Mémoire : 1 Mo (2 Mo ou plus conseillés). Installation disque dur : obligatoire. Espace requis : 15 Mo, plus 400 Ko par sauvegarde. Carte sonore : Adlib, Sound Blaster, Roland. Contrôle: clavier, souris (recommandée). Média : 7 disquettes 3"1/2 HD. Jeu en anglais. Pas de manuel avec cette «prérelease». Protection par dongle.

AVIS SERGE

OUI !

Oui, oui, ouiiii! Ça fait longtemps que je n'avais pas vu un jeu si passionnant et si prenant ! J'ai passé un week-end entier à y jouer et j'en redemande ! Betrayal at Krondor se démarque résolument des autres jeux de même type grâce à la liberté laissée au joueur pour mener l'aventure à sa guise. J'ai été enthousiasmé par la possibilité de parvenir au but fixé par des voies détournées - cela donne une dimension stratégique dont peu de jeux de rôle peuvent se targuer. S'il m'est arrivé parfois de pester un peu lorsque mes personnages devaient parcourir des kilomètres sans aucune action majeure, mes récriminations étaient vite étouffées par la splendeur des décors et par la perspective d'arriver à mes fins au nez et à la barbe de mes ennemis. Je n'ajouterai qu'une seule chose : posez tout de suite ce numéro et courez acheter Betrayal at Krondor !

Serge D. Grun

Midkemia est truffé de coffres, à ouvrir grâce à vos dons de voleur ou en résolvant une énigme. Votre chemin est semé d'embûches. Les premiers pièges sont très simples, mais les suivants nécessitent une bonne coordination.

92%

ACTION	
PLATES-FORMES	
SIMULATION	
AVENTURE	■■■
ROLE	■■■
REFLEXION	■
SPORT	
3D	■■■

BETRAYAL AT KRONDOR

PC

DEPASSANT TOUTES LES ESPERANCES, *BETRAYAL AT KRONDOR* SEDUIRA TOUS LES AMATEURS DE JEUX DE ROLES EN QUETE D'UN JEU ORIGINAL.

89% — **GRAPHISMES**
3D mappée, personnages digitalisés, dessins superbes... Rien à dire, *Betrayal at Krondor* est vraiment beau !

85% — **ANIMATION**
Vous vous déplacez en douceur dans un paysage mappé, avec de superbes séquences. Même les combats utilisent des personnages digitalisés !

84% — **MUSIQUE**
Les thèmes utilisés pour les «grandes occasions» sont superbes et tout à fait de circonstance.

89% — **BRUITAGES**
Bruits d'oiseaux, de grillons, choc des épées, sorts qui fusent... Seul regret : les bruitages qui illustrent l'amélioration d'une caractéristique sont inadaptés.

94% — **PRISE EN MAIN**
La séquence d'introduction est vraiment superbe et la présentation mélange livre et film. Je n'ai pas pu juger du manuel.

82% — **JOUABILITE**
L'ergonomie est bonne, mais nécessite une phase d'adaptation. Certaines commandes auraient gagné à être plus facilement accessibles.

90% — **DUREE DE VIE**
Ce n'est qu'une estimation, car au bout d'une vingtaine d'heures de jeu, je n'en suis qu'à la troisième mission. Il y en a dix...

Difficulté	Joueur	Prix
M Moyenne	1	D

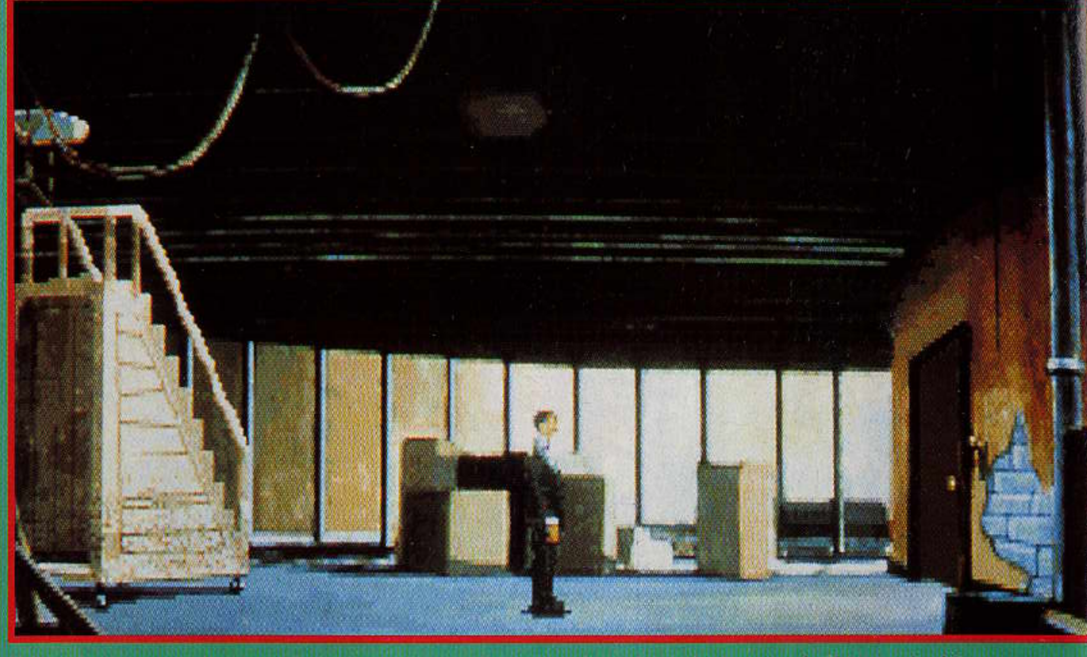
RETURN OF THE PHANTOM

TESTE PAR JACQUES HARBONN



PC

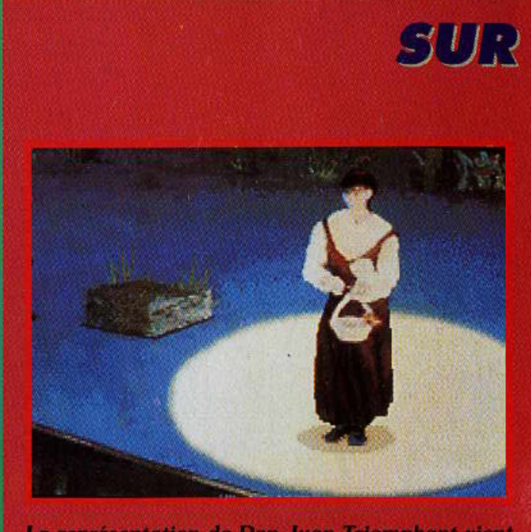
Microprose avait réussi un coup de maître avec *Rex Nebular*, battant Sierra et LucasArts sur leur propre terrain. *Return of the Phantom* est moins exceptionnel (scénario moins délirant, moins humoristique), mais il n'en demeure pas moins un excellent jeu d'aventures animé, bien fait et mettant à profit les nouvelles techniques d'images (digitalisations animées retravaillées).



Faites donc preuve d'un peu de logique : cet escalier est roulant, faites le donc rouler ! Mais n'oubliez pas non plus d'actionner le levier pour ouvrir la trappe.

L'histoire est basée sur le best-seller de Gaston Leroux : «le Fantôme de l'Opéra», dont il constitue une suite. Nous sommes en 1993 et vous incarnez Raoul Montaud, enquêteur de la P.J. et assidu du Palais Garnier. Ce soir, c'est la première de Don Juan Triomphant, l'opéra qui serait dû à la plume d'Erik, le «fantôme de l'Opéra», personnage énigmatique, condamné à porter un masque dès sa naissance pour cacher ses affreuses déformations. Adulte, il révéla son génie dans l'architecture et la musique, vivant en reclus dans les catacombes humides de l'Opéra jusqu'à sa mort mystérieuse. On n'avait plus entendu parler de lui, mais ce soir, le monumental lustre s'abat sur les spectateurs. Le directeur vous demande d'enquêter sur cette affaire. **Cette aventure animée reprend très fidèlement le principe de *Rex Nebular*.** La plus grande partie de l'écran est dévolue à la représentation graphique, le bas étant réservé aux mots-clés, qui peuvent être combinés à des objets du décor et/ou de l'inventaire pour réaliser des actions complexes. L'aventure peut se pratiquer à deux niveaux de difficulté, le premier destiné aux débutants, le second offrant des énigmes autrement plus complexes. Dans un premier temps, vous allez «visiter» toutes les pièces de l'Opéra accessibles et surtout questionner les personnages de rencontre. Vous pourrez mener les débats en choisissant votre réponse parmi celles proposées. Ces dialogues sont capitaux pour reconstituer l'histoire. Vous apprendrez ainsi peu à peu les liens étranges qui unissent certains personnages de 1993 avec leurs homologues de 1881 Vous rencontrerez le fantôme pour un court duel, au terme duquel vous vous retrouverez transporté en 1881 ! Vous pourrez alors pénétrer dans son repaire sous l'Opéra pour le combattre et sauver ainsi la belle Christine. Pour faciliter votre progression, le programme conserve jusqu'à 99 sauvegardes, chacune avec son nom propre.

SUR



La représentation de Don Juan Triomphant vient juste de commencer. Mais l'horrible méfait ne va pas tarder à suivre. On va reparler du «fantôme de l'Opéra».

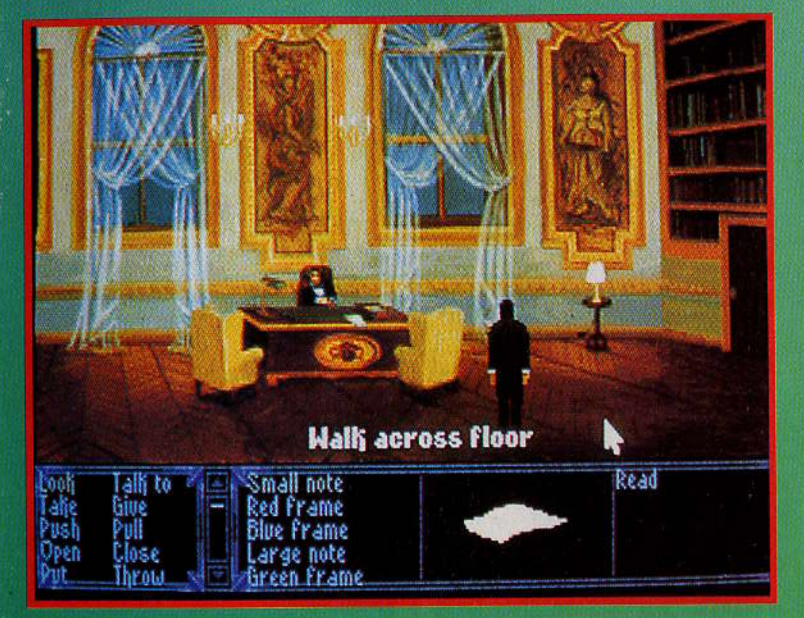


La petite Giry semble posséder certains pouvoirs occultes, hérités de sa grand-mère. Vous aurez d'ailleurs tout intérêt à aller dans la bibliothèque pour lire le livre de cette dernière.

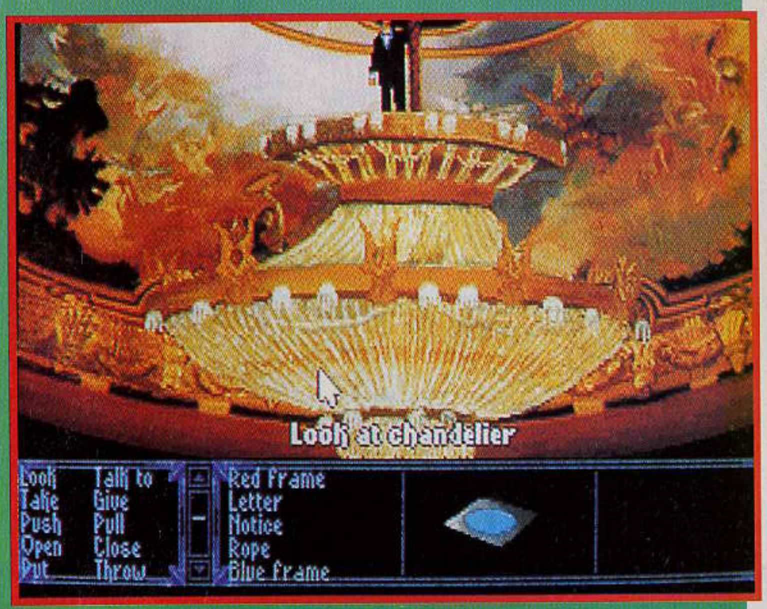
AVIS

OUI ! JACQUES

J'ai beaucoup aimé Return of the Phantom et cela pour différentes raisons. Tout d'abord, la longue et superbe présentation n'est pas là pour «faire joli» mais sert réellement au jeu en expliquant les bases du scénario. J'ai retrouvé aussi avec plaisir le système de jeu très naturel de Rex Nebular, qui permet de pratiquer des actions très complexes avec une facilité déconcertante. Un certain nombre d'améliorations ont été apportées par rapport à Rex : certains endroits donnent lieu à un scrolling complémentaire (horizontal ou vertical selon les cas) et votre personnage bénéficie désormais d'un effet de perspective : il grandit ou rapetisse en fonction de son éloignement, et cela de manière très naturelle. Ces nouveautés, alliées aux acquis (animation de cette scène par digitalisations retravaillées) conduisent à un grand «réalisme». La progression de difficulté est parfaite, et les énigmes, très faciles au début, deviennent beaucoup plus ardues à mesure que l'on progresse. Un bon point pour la multiplicité des sauvegardes.- Jacques Harbonn



Le bureau du directeur ferait envie à bien des PDG ! N'hésitez pas à revenir discuter avec lui dès que vous aurez quelques éléments nouveaux.



Bon, me voici sur le lustre (en 1881 donc, puisque, en 1993, il est tombé !). Il doit bien y avoir quelque chose à faire, mais quoi ?!

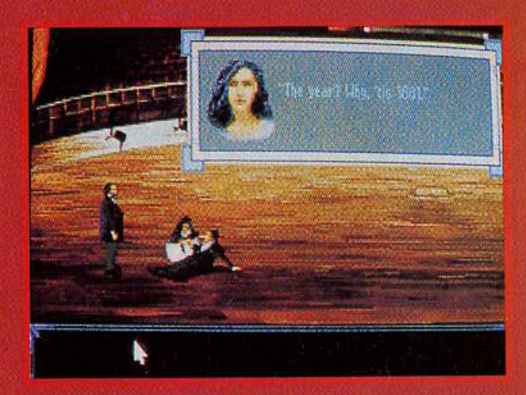
LES TRACES DU FANTOME DE L'OPERA



Le directeur de l'Opéra, qui est un ami, vous confie la direction de l'enquête. Tirez le maximum de renseignements de chaque dialogue, car ils contiennent de nombreux indices.



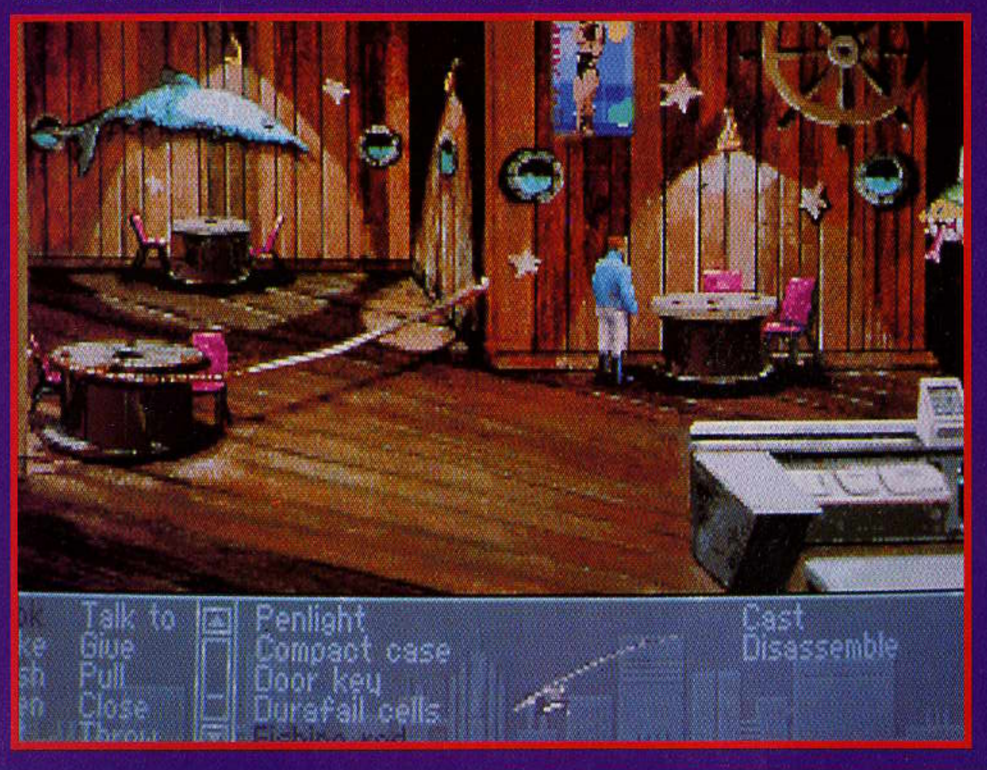
Horreur, le sombre pressentiment de Christine Florent s'est réalisé. Elle a été étranglée et son agresseur a été vu se dirigeant vers les cintres. Poursuivez-le au plus vite.



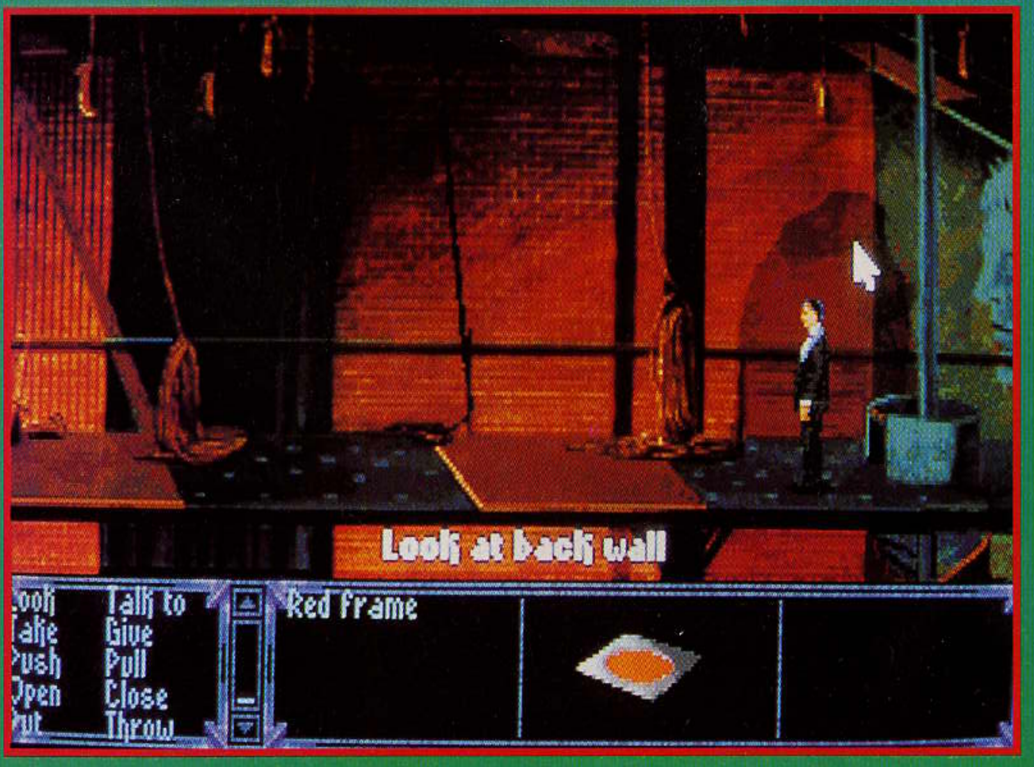
Après le court combat contre Erik, vous vous retrouvez en 1881, dans les bras de la belle Christine Daaé. Décidément, vous n'avez pas perdu au change.

COMPARATIF FANTOME CONTRE EXTRA-TERRESTRES

***Return of the Phantom** ne peut tenir la distance face aux meilleurs titres de Sierra, Lucas ou...Microprose. Cela ne vient pas de la réalisation, très correcte, ni de l'interface, parfaite, mais plutôt du scénario. Cette histoire de fantôme de l'Opéra est intéressante, mais certaines transitions sont tirées par les cheveux et les «surprises» beaucoup moins fréquentes que dans les autres grands hits d'aventures. Toutefois, si vous avez épuisé les grands classiques, vous pouvez vous laisser tenter car **Return** est tout de même loin d'être mauvais !*







La balade dans les cintres n'est pas dangereuse (sauf exception !), et vous permettra, qui plus est, de découvrir de nombreux objets.

AVIS

OUI mais...

SPIRIT

*Oui, c'est bien vrai, **Return of the Phantom** dispose de nombre des atouts qui ont fait le succès de **Rex Nebular**. Côté matériel, il s'adapte à un vaste éventail de machines grâce à ses options de paramétrage étendues, et sait lui aussi tirer parti automatiquement de tous les types de mémoire étendue. Pourtant **Return of the Phantom** n'est pas exempt de défauts. Ainsi, alors que certains décors sont absolument superbes, d'autres se révèlent beaucoup plus quelconques, du fait de couleurs sombres et peu variées. La musique diversifiée, s'adapte à l'ambiance de chaque scène, en stéréo. Parfait ! Mais alors pourquoi les bruitages sont-ils si indigents (à peine quelques lointains bruitages de pas et grincements de porte) ? Quant au scénario, il ne peut en aucun cas se comparer à celui de Rex. L'humour est ici quasi absent (il n'y a juste quelques rares jeux de mots), la trame plus classique et, surtout, l'étendue de jeu bien moindre. De plus, sous des apparences de grande liberté, le scénario est très linéaire : vous ne pouvez passer à l'étape suivante que si une certaine action a été réalisée. Je suis d'autant plus déçu qu'après Rex, je m'attendais à un autre chef-d'œuvre. Dommage !*

Spirit



Ce superbe hall donne accès à différents lieux importants : bibliothèque, bureau du directeur, escalier des loges, etc. Vous y rencontrez même le peintre Degas, en personne, en 1881.

TOP

- La qualité et la simplicité de l'interface
- Les améliorations (scrolling, perspective)
- La bonne réalisation d'ensemble

FLOP

- Le jeu trop linéaire
- Le scénario moins « explosif » que celui de *Rex*

VERSION PC

Aucune autre version n'est annoncée pour le moment.

Editeur : Microprose. Distributeur : Microprose. Programmation : Paul Lahaise. Graphisme : Mike Gibson; Robert Kathman; Anne Jennifer Walker. Musique : Michael Bross.

TESTÉ SUR

PC 486 DX 33, 8 MO de RAM, disque dur, écran SVGA et carte Sound Blaster Pro 2.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

PC 386 SX minimum. Mémoire requise : 2 Mo (575 K de libres en mémoire basse). Modes graphiques : VGA/MCGA. Cartes sonores : Adlib, Sound Blaster 2 et Pro (recommandée), Pro Audio Spectrum normale et 16, Roland. Contrôle : clavier, souris (recommandée). Média : 5 disquettes 3"1/2 HD. Installation disque dur : obligatoire (5 minutes). Espace requis (7 Mo). Jeu en anglais. Manuel en français prévu. Protection ? (version bêta).

86 %

ACTION
PLATES-FORMES
SIMULATION
AVENTURE ■■■
ROLE
REFLEXION
SPORT
3D

RETURN OF THE PHANTOM

PC — **RETURN OF THE PHANTOM EST UN BON JEU D'AVENTURES ANIME, BIEN REALISE ET TRES ERGONOMIQUE. MAIS IL N'ATTEINT PAS LE TOP.**

83 % — GRAPHISMES
Certaines salles sont superbes, d'autres beaucoup plus quelconques.

88 % — ANIMATION
Raoul se déplace avec élégance. Scènes digitalisées, scrollings complémentaires et effets de perspective sont autant de «plus».

86 % — MUSIQUE
La musique est très belle, adaptée à chaque lieu et en stéréo si la carte le permet.

63 % — BRUITAGES
On a certes droit à quelques bruits de pas, et bruitages d'ouverture de portes, mais l'ensemble reste bien pauvre.

89 % — PRISE EN MAIN
La présentation est très jolie, et l'introduction dans l'aventure progressive.

91 % — JOUABILITE
Le système de jeu de Microprose reste le meilleur, très simple sans être simpliste.

82 % — DUREE DE VIE
Certaines énigmes peuvent vous retenir un moment mais l'aventure n'est pas aussi étendue que celle de *Rex Nebular* par exemple.

Difficulté	Joueur	Prix
M (Moyenne)	1	D

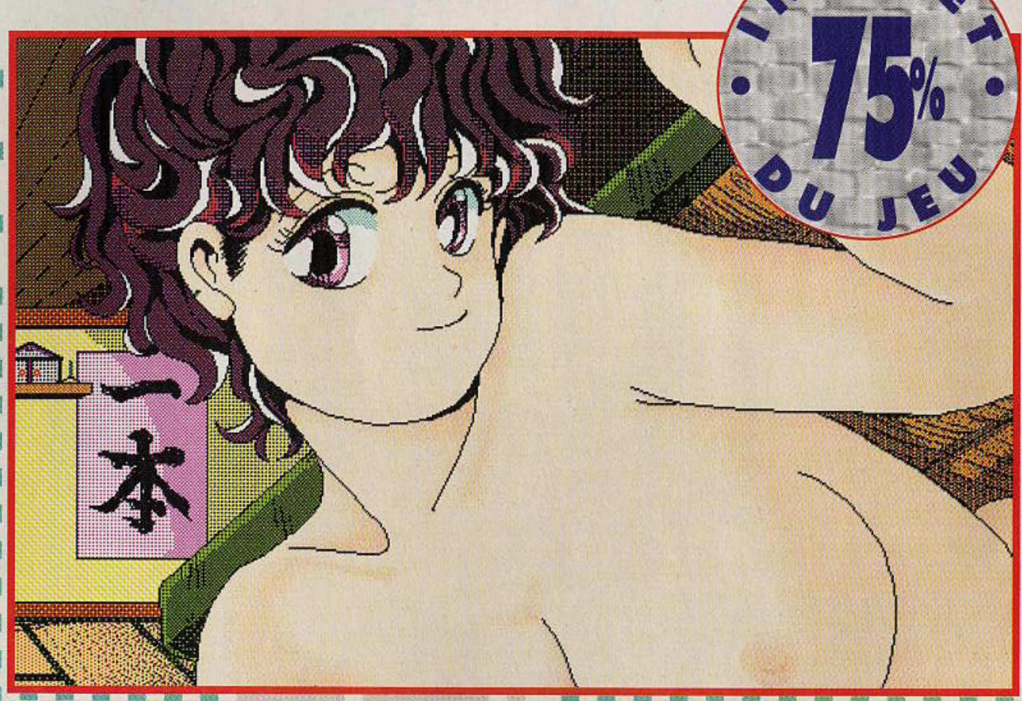
COBRA MISSION
PANIC AT COBRA CITY

TESTE PAR JEAN-LOUP JOVANOVIC

PC

INTERET DU JEU 75%

Le jeu vidéo érotique, depuis les débuts de la micro ludique est une institution au Japon. Dans les pays occidentaux, hormis quelques strip-pockers et quelques jeux contenant deux ou trois images un peu osées, c'était, jusqu'à présent, le vide absolu. Cette lacune est enfin comblée, avec *Cobra Mission*,de la toute nouvelle société américaine Megatech. Attention, ce jeu est « classé X » (R-Rated) aux USA !



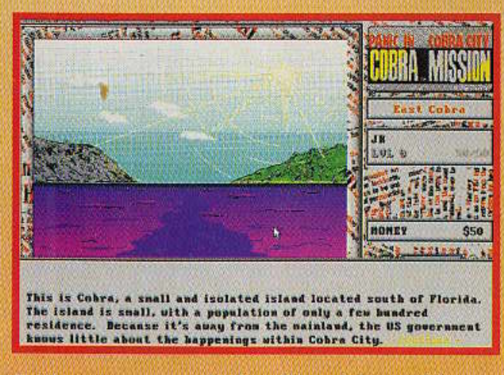
Juste à côté de la maison de Faith, vous trouverez un collectionneur de photos érotiques et de lingerie féminine. Chaque fois que vous lui rapporterez un sous-vêtement féminin, il vous donnera une image telle que celle-ci.

Cobra City était une jolie petite ville, la dernière fois que vous y êtes venu. Une ancienne camarade de collège vous appelle au secours : les jeunes femmes disparaissent mystérieusement, et une de ses amies fait partie du lot. Le meilleur détective privé de Floride (c'est du moins votre opinion) ne peut que répondre à cet appel ! A votre arrivée, vous vous rendez immédiatement compte que quelque chose ne tourne pas rond. Alors que vous jetiez un œil innocent dans une lunette providentiellement dirigée vers une plage nudiste, vous êtes agressé par trois loubards. C'est le début d'une aventure longue et complexe, qui vous fera visiter les cinq parties de l'île et combattre des hordes de méchants.

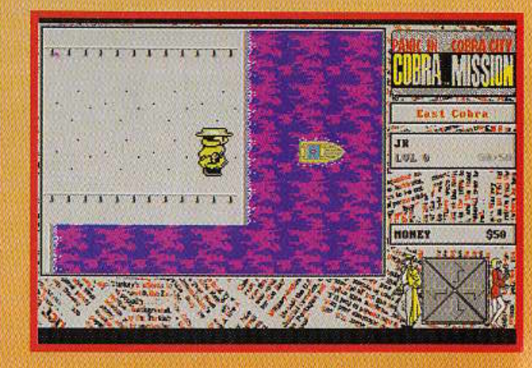
***Cobra City* est un jeu de rôle. Vous dirigez J.R. Knight et Faith Watson, dans une ville envahie par la violence et le sexe.** Le scénario est particulièrement linéraire, mais d'une difficulté suffisamment bien dosée pour que vous progressiez régulièrement. Il y a néanmoins quelques passages délicats, qui peuvent vous bloquer de longues heures. Les déplacements dans la ville sont assez moches (vous pouvez d'ailleurs vous en faire une idée sur les photos), mais les combats et les scènes grivoises sont en revanche particulièrement réussis (graphismes haute résolution 640 x 480 en 16 couleurs).

L'humour est présent à chaque étape ainsi que les jolis minois au graphisme typiquement japonais (cheveux bleus, roses ou verts, grands yeux poupins, etc.). Tout cela donne une ambiance très agréable, rehaussée de surcroît par une bande sonore composée d'une cinquantaine de thèmes musicaux et de bruitages en tous genres (dont certains très suggestifs). Le contrôle se fait à la souris et/ou au clavier, et se révèle particulièrement réussi : vous cliquez à un endroit de l'écran, et les deux héros s'y rendent par le meilleur chemin. Un clic droit et un menu apparaît, lui-même subdivisé en sous-menus. Charger ou sauvegarder, utiliser un objet ou regarder la carte s'effectue ainsi très facilement. De nombreuses options sont disponibles, pour le son ou la transition entre deux images. Tout au plus peut-on regretter que les fondus ne puissent pas être désactivés ; c'est un combat assez lassant.

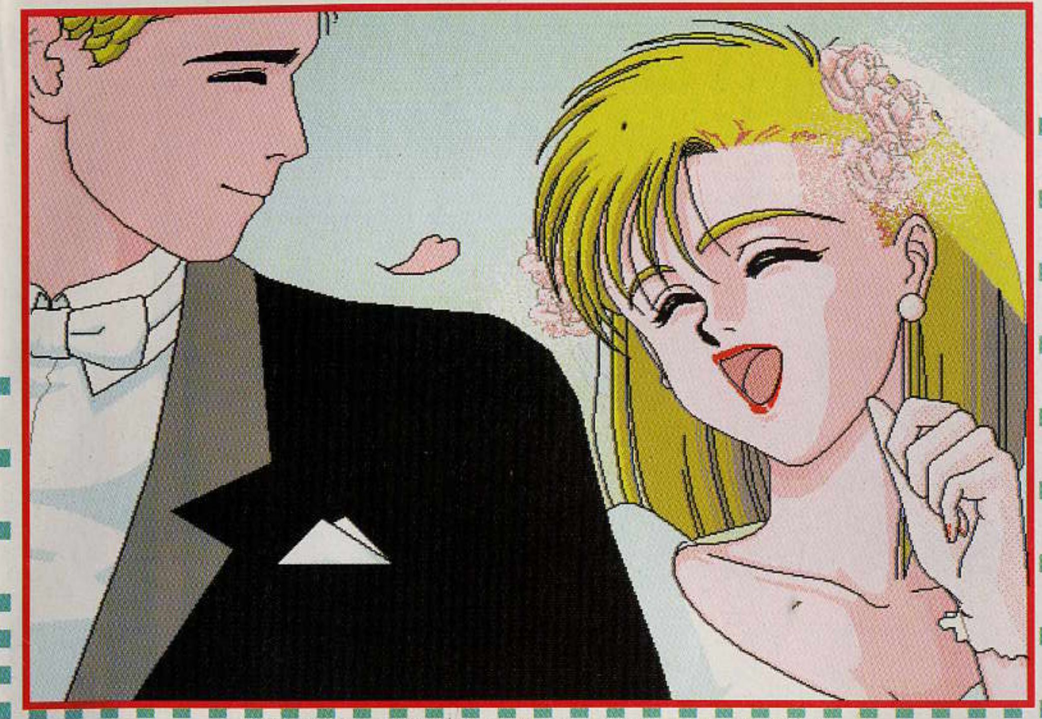
2 MINUTES DE JEU



Faith, votre camarade de collège, fait appel à vous. Son amie Donna a disparu, comme de nombreuses autres jeunes femmes de Cobra City. Vous vous mettez donc en route pour cette île paradisiaque, située quelque part au large de la Floride...



Vous voilà à pied d'œuvre. Personne ne vous attend, et vous allez devoir trouver le chemin de la maison de Faith tout seul. Cela ne vous laisse que plus de temps pour constater la médiocre qualité des graphismes de la partie déplacement...



Tout est bien qui finit bien, en l'occurence par un mariage. Gageons que Faith saura mettre au pas son cavaleur de mari...

AVIS

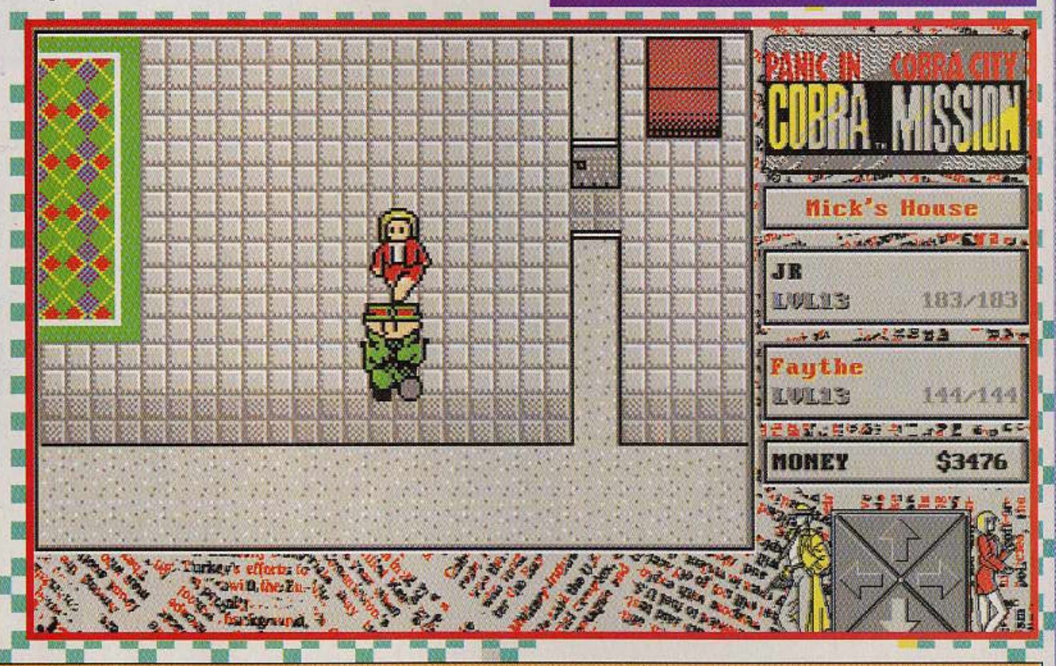
OUI ! JEAN-LOUP

Cobra Mission s'adresse principalement aux individus adultes de sexe masculin. C'est une évidence, donc inutile de me traiter de macho. Le prétexte érotique est parfaitement exploité, et suffisamment bien intégré au scénario pour que ce jeu ne se limite pas à une succession de dessins japonais suggestifs. Et, bien entendu, si vous aimez ce type de dessins, vous n'en apprécierez que plus le jeu. Hélas, s'il est très mignon, Cobra Mission souffre de gros défauts : la technique parfois très en retrait, la laideur des graphismes pendant les déplacements, certains plans, ratés, apparemment rajoutés «après coup». Mais, dans l'ensemble, ce jeu est très plaisant, même s'il n'est pas à mettre entre toutes les mains. Une palme pour la musique d'excellente qualité.

Jean-Loup Jovanovic

COMMENT SE PROCURER COBRA MISSION ?

Cobra Mission n'est pas distribué en France, et si vous voulez vous le procurer, il vous faut vous adresser directement à l'éditeur. Son adresse : Megatech Software, 1606 Lockness Place, Torrance, CA 90501, USA Téléphone : (19. 1) 310 539 6452 Le prix du jeu est de $79.95 (environ 480 F), à payer par carte de crédit internationale.

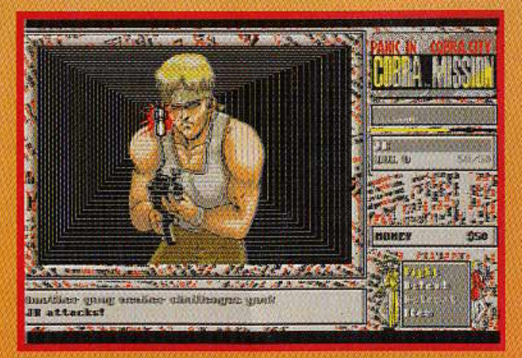


Si les graphismes des déplacements sont plutôt stylisés (c'est un euphémisme), ils sont aussi parfois assez amusants. Là, vous avez récupéré une tenue de militaire, pour tenter de vous infiltrer dans la base de Fist.

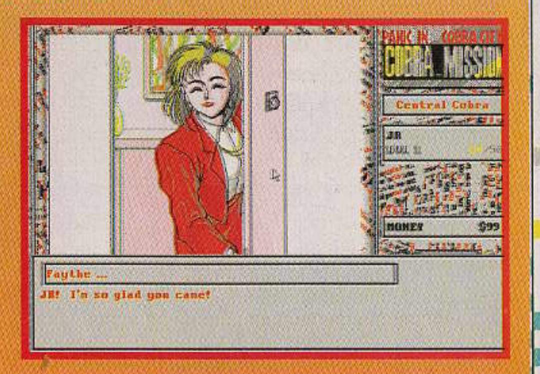
BIENVENUE A COBRA CITY !



Ces trois lascars veulent vous faire payer pour avoir regadé dans la lunette. Il faut dire que la vue est des plus ... agréables ! Mais tout de même, il ne faut pas exagérer, 200 $ pour un simple coup d'œil, c'est un peu cher payé, non ?



Devant ce racket, votre sang de défenseur de l'ordre ne fait qu'un tour (de toute façon, les 200 $, vous ne les avez pas !). Vous avez des arguments convaincants : quelques coups de 257 Magnum viendont rapidement à bout de vos adversaires...

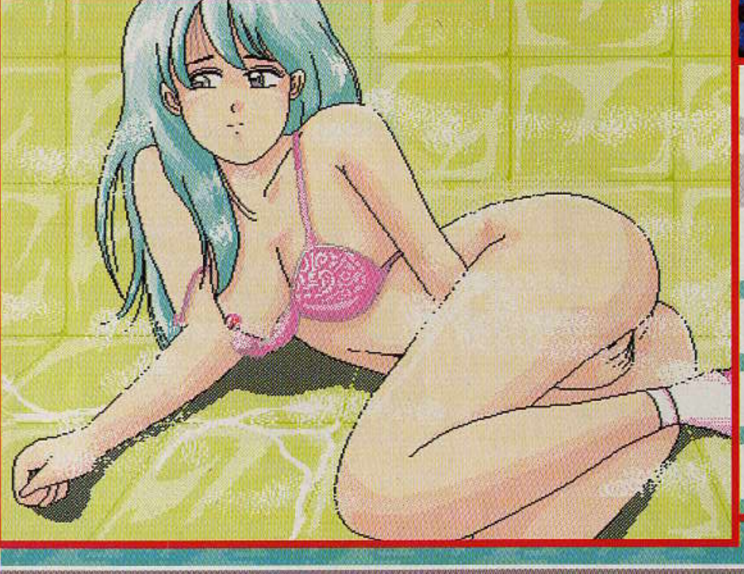


Ah, quand même, vous arrivez chez Faith, qui dans cette aventure sera votre partenaire. Les choses sérieuses vont pouvoir commencer. Plusieurs dizaines d'heures vous seront nécessaires pour résoudre vos différentes missions.

COMPARATIF
EMMANUELLE FACE A COBRA MISSION

Coktel s'est, pendant un temps, spécialisé dans les jeux d'aventures érotiques. Mais, censure oblige (et visée commerciale «grand public»), ces jeux (Emmanuelle, Fascination) étaient loin de tenir leurs promesses : scénario bateau, graphismes mignons mais à peine suggestifs... Evidemment, nous n'avons pas la même culture que les Japonais. Mais cela n'explique pas vraiment la frilosité des éditeurs occidentaux. Avant Cobra Mission, il n'y avait que de bien tristes images digitalisées (comme dans les strip-pockers). Espérons que Megatech saura lancer une nouvelle mode...





Au fil de l'aventure, vous libérerez nombre de jeunes femmes, comme Steffie, des pattes des marchands d'esclaves. Sa manière de vous remercier est des plus agréables. Cette phase d'érotisme «interactif» demande un peu de stratégie et un minimum de maté-riel si vous désirez par-venir à sa conclusion...

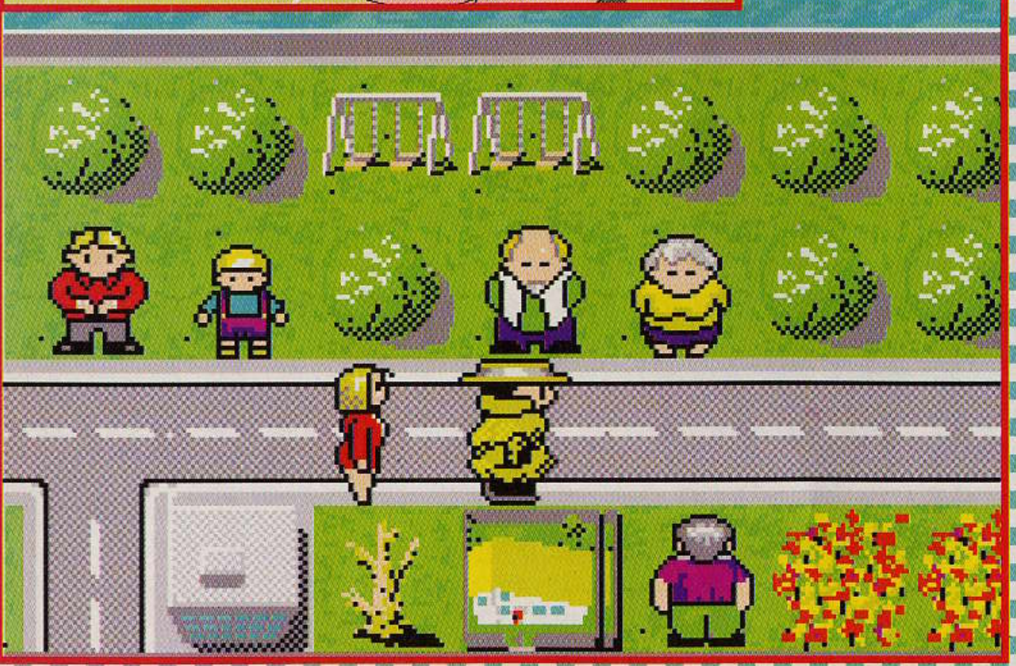
AVIS

OUI !

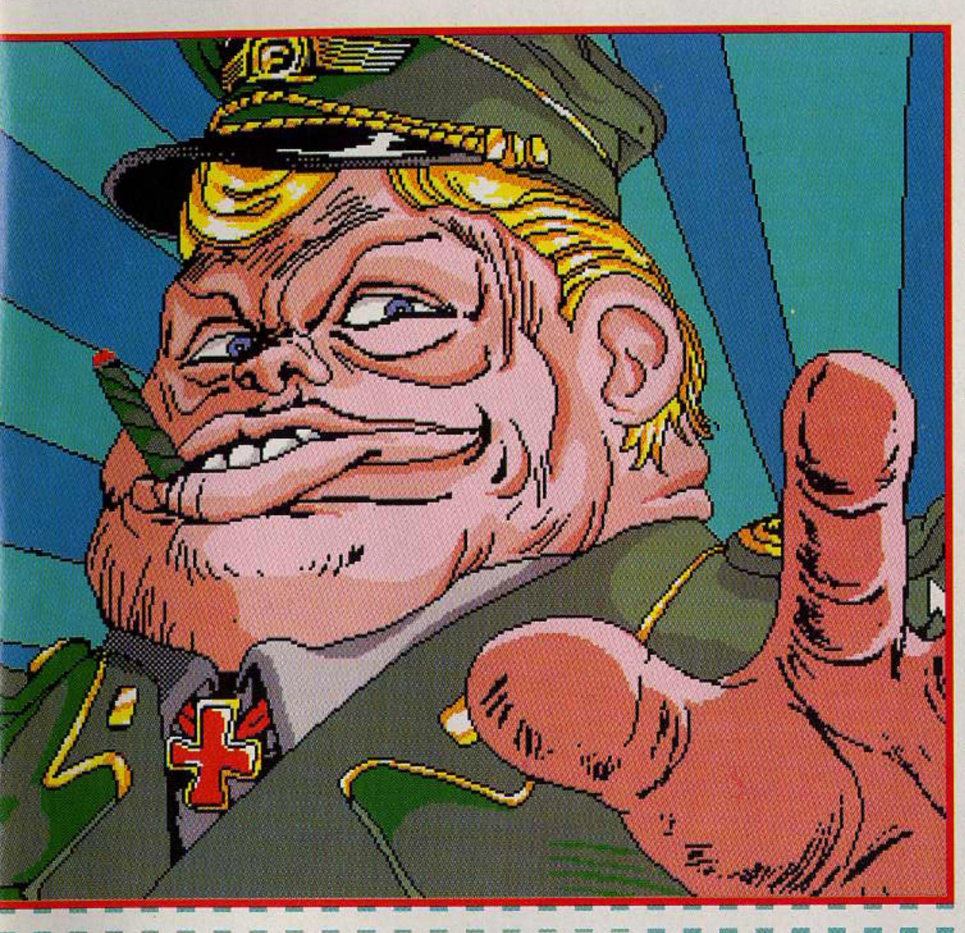
DOGUY

Enfin un jeu qui cesse de nous prendre pour des gamins ! Cobra Mission mêle agréablement l'aventure, l'action et... l'érotisme. Le jeu regorge de pulpeuses créatures, tout droit sorties des mangas japonais, qu'il vous faudra protéger des odieux personnages qui veulent en faire leurs esclaves. Evidemment, on pourra reprocher à Cobra Mission d'être sexiste. Mais je trouve, pour ma part, qu'il ne manque pas d'humour et que les «jeunes filles en fleur» en remontrent bien souvent au héros que vous incarnez. Enfin, l'érotisme du jeu arrive à nous émouvoir sans jamais tomber dans la pornographie. A part ça, je suis d'accord avec Jean-Loup pour dire que la réalisation aurait mérité plus de soin. Les graphismes de la ville sont hideux et le scrolling rame lamentablement, même sur un 486. Mais par contre, je trouve que les déplacements à la souris ne sont pas tellement pratiques et les musiques me tapent un peu sur le système. Cependant, Cobra Mission reste une incontestable réussite, un jeu vraiment original qui apporte une bouffée d'air frais dans la platitude des autres jeux d'aventures. J'ajouterai également qu'il est plein de rebondissements, mais reste suffisamment facile pour ne pas frustrer le joueur. En conclusion : «Cobra Mission, le jeu pour ceux qui en ont !».

Dogue de Mauve



Ça y est, vous avez vaincu Kaiser et sauvé Cobra City. Après les acclamations de la foule, vous recevrez le titre de citoyen d'honneur et une provision à vie de biscuits à la carotte (99% de carotte, 1 % d'aromates...). Bien évidemment, vous ne SUPPORTEZ PAS la carotte !



Cobra City est divisé en cinq zones : Central Cobra (votre point de départ), West Cobra, South Cobra, Est Cobra et le Cimetière. Fist est un sous-fifre du grand méchant d'Est Cobra, qui se révèlera être un robot dément.

TOP

- L'érotisme est osé, sans tomber dans la pornographie
- Le scénario est « bêton »
- Certaines images sont superbes

FLOP

- Les graphismes lors des déplacements sont hideux
- Le scénario est trop linéaire
- A quand le 640x480 en 256 couleurs ?

VERSION PC

La version PC est disponible aux USA. Il n'est pas prévu qu'elle soit distribuée en France, et aucune autre version n'est annoncée.

EDITEUR : MEGATECH SOFTWARE. PAS DE DISTRIBUTEUR EN FRANCE. CONCEPTION ET SCÉNARIO : ERWIN MAB. PROGRAMMATION : NEURONUS GRAPHISMES : HANG PENG, O-TWO, RAI CHEE. MUSIQUE : THE BANANAPPLE BAND

TESTE SUR

PC 486 DX 33 avec 8 Mo de RAM, une carte sonore Sound Blaster Pro.

MATERIEL NECESSAIRE

PC 286 ou +. Mémoire : 640 Ko. Installation disque dur : obligatoire (15 minutes). Espace requis : environ 10 Mo. Carte sonore : Ad Lib, Sound Blaster. Contrôle: clavier, souris. Média : 5 disquettes 3"1/2 HD. Jeu en anglais. Manuel en anglais. Protection : par code.

75 %

ACTION ■■
PLATES-FORMES
SIMULATION
AVENTURE ■■■
ROLE ■
REFLEXION ■
SPORT
3D

COBRA MISSION

PC — VOILA UN PETIT JEU, DONT LE SEUL BUT EST LA DETENTE DU JOUEUR (À DEFAUT DE LA JOUEUSE). ET PUIS, LES GRAPHISMES SONT MIGNONS...

GRAPHISMES — 85 %
Si les images fixes, les combats et les quelques scènes animées sont superbes, les phases de déplacement auraient pu être plus soignées.

ANIMATION — 45 %
Il y a somme toute fort peu d'animations, et elles n'ont de toute façon rien d'extraordinaire.

MUSIQUE — 87 %
Je suis franchement impressionné par le nombre et la qualité des musiques qui accompagnent ce jeu. Bravo !

BRUITAGES — 72 %
D'un côté des «pan», «zap», «boum», de l'autre des «mmm», «oh oui»... Sympa, mais peut mieux faire...

PRISE EN MAIN — 88 %
L'entrée dans le jeu ne pose aucun problème, si vous avez au préalable jeté un œil (même distrait) sur la documentation...

JOUABILITE — 85 %
L'ergonomie à la souris est vraiment excellente : toutes les fonctions sont accessibles d'une simple paire de «clics».

DUREE DE VIE — 68 %
Si les images coquines tiendront les amateurs en haleine, d'autres risquent d'être rebutés, voir choqués. Et je ne suis pas sûr que le scénario, malgré sa qualité, suffise à compenser...

Difficulté	Joueur	Prix
F (FACILE)	1	E



KING'S QUEST VI
HEIR TODAY, GONE TOMORROW

TESTE PAR MARC MENIER

Le *Mac* se prête au jeu ! Avec *King's Quest VI*, dernier en date de la série, Sierra entend bien faire de la « pomme » une machine ludique à part entière. Encore quelques adaptations de cette qualité, et on ne pourra plus accuser le *Mac* d'être « mauvais joueur » !



En terre inconnue, le prince Alexander part à la conquête de sa promise, la belle Cassima. La princesse est retenue prisonnière par un vizir félon. Vous avez dit Prince... of Persia ?

Sierra n'en est pas à son premier essai sur *Macintosh*; *Willy Beamish, Stellar 7, Leisure Suit Larry I et V, Space Quest I et IV, Rise of the Dragon*, tous ces jeux ont déjà été adaptés avec plus ou moins de succès. L'éditeur semble donc convaincu de l'avenir du *Macintosh* en tant que machine ludique. L'arrivée de *King's Quest VI*, quelques mois à peine après sa sortie sur *PC*, lui donne peut-être raison.

***King's Quest VI* est certainement la plus belle aventure de la série**. Son prestige garantit la qualité du jeu sur *Macintosh*. L'aventure fait suite à *King's Quest V* (quelle logique implacable !). Désespéré d'être séparé de la princesse Cassima, le prince Alexander décide d'affréter un navire pour aller chercher sa belle. Comme les héros vivent toujours des situations périlleuses (ce qui leur permet d'ailleurs d'accomplir des actes de bravoure, bref, d'être des héros), notre brave prince fait naufrage, à peine arrivé, en vue du royaume de Cassima, la contrée des îles verdoyantes. Car c'est une constante dans les *King's Quest*, que l'on soit roi ou prince, on se retrouve toujours au début de l'aventure sans un sou en poche et haï de tous.

Une fenêtre et une souris. *King's Quest VI* se joue à la souris. Celle-ci permet d'intervenir avec la fenêtre de jeu en utilisant le même système de menus que sur la version *PC*. Cependant, la souris ne disposant que d'un seul bouton, il faut actionner à chaque fois les icônes d'action (les raccourcis clavier sont pratiques). La fenêtre de jeu est paramétrable : trois tailles à régler selon la puissance de votre *Macintosh* pour que le jeu reste rapide.

AVIS

OUI mais...

MARC

Je trouve cette adaptation de King's Quest VI réussie mais elle ne me fait pas oublier la fonction première d'un Macintosh : le travail. Jamais il ne me viendrait à l'idée d'en acheter un pour jouer, même si je sais qu'il y a des jeux de cette qualité sur cette machine. Bien sûr, on peut aussi se servir du Mac pour se détendre et jouer à ce petit chef-d'œuvre entre deux boulots (c'est d'ailleurs ainsi que je l'ai testé à la rédaction). Les graphismes sur Mac égalent ceux sur PC, tout comme les musiques et les bruitages. Le seul problème tient à la lenteur de l'animation. Je vous conseille vivement de ne pas lancer King's Quest VI sous Multifinder. Même en réglant la vitesse de jeu au maximum sur un Mac IIsi, c'est lent ! Enfin, le plaisir de jouer est identique et je connais plus d'un utilisateur «sérieux» de Macintosh qui sera ravi de se décontracter en faisant une petite partie. Sierra nous a concocté là une aventure fabuleuse, de quoi retomber en enfance l'espace d'un instant...

Marc Menier

AVIS

NON !

DOGUY *Non, je n'ai pas été convaincu par King Quest VI sur Macintosh. A mon avis, les jeux Sierra ont un peu vieilli et la réalisation n'est pas à la hauteur. Le jeu est trop lent, même sur un IIsi, qui est pourtant une machine puissante. Autant vous dire que sur mon LCII, ça rame carrément ! Alors, franchement, s'il faut un Mac Quadra 800 pour pouvoir y jouer, ce n'est même pas la peine d'y penser. D'accord, les graphismes sont fins et colorés et le son est d'un bon niveau mais ça ne suffit pas à faire passer la pilule. Pourtant, le scénario est intéressant et le jeu de longue haleine (surtout lorsque vous mettez dix minutes pour faire trois mètres !). Bref, King Quest VI saura vous séduire si vous avez le privilège de jouer sur une machine puissante mais sa lenteur rebutera les possesseurs de Mac «milieu de gamme». Vous êtes prévenus...*

Dogue de Mauve



Contrairement aux habitudes, le prince ne sera pas reçu avec les honneurs dus à son rang. Il faut dire qu'avec des gardiens de la race des canidés, pas étonnant qu'il soit accueilli comme un chien !

TOP

- Graphismes 256 couleurs superbes
- Bande sonore de haute qualité

FLOP

- La lenteur de l'animation
- Absence d'un deuxième bouton à la souris

VERSIONS



***King's Quest VI* est disponible sur *Macintosh* couleur et *PC* compatibles.**

Editeur : Sierra On Line. Distributeur : Ubi Soft. Conception : Roberta Williams, Jane Jensen. Programmation : Robert W. Lindsley. Graphismes : William D. Skirvin. Musique : Chris Braymen.

TESTE SUR

Macintosh IIsi couleur avec 8 Mo de RAM.

MATERIEL NECESSAIRE

Machine : Macintosh couleur (256). Système : 7.0 ou supérieur. Mémoire : 4 Mo de RAM. Espace disque dur : 25 Mo. Média : 9 disquettes 3"1/2 HD. Contrôle : souris. Manuel en anglais. Jeu en anglais.

80%

ACTION	
PLATES-FORMES	
SIMULATION	
AVENTURE	■■■
ROLE	
REFLEXION	■
SPORT	
3D	

KING'S QUEST VI

M — MAC

ADAPTE DU JEU *PC*, *KING'S QUEST VI* PERMET DE RETROUVER SUR *MACINTOSH* L'AMBIANCE MAGIQUE DES AVENTURES SIERRA.

80% — GRAPHISMES
En paramétrant la fenêtre à une taille moyenne, on obtient des graphismes supérieurs à ceux sur *PC*.

65% — ANIMATION
La patience est une vertu, *King's Quest VI* la cultive! Plus sérieusement, l'animation est assez lente mais cela reste jouable.

89% — MUSIQUE
Quel talent ! Le compositeur nous offre de très bons moments et la capacité sonore du *Macintosh* est à la hauteur.

70% — BRUITAGES
Assez discrets. L'accent a été mis sur les musiques dans *King's Quest VI*.

80% — PRISE EN MAIN
Le manuel sous forme de journal de bord est original. L'installation sur disque dur est très simple.

75% — JOUABILITE
Etant donné les accès disques repétés, il aurait fallu un deuxième bouton à la souris pour conserver l'excellente ergonomie des produits Sierra.

88% — DUREE DE VIE
Il existe plusieurs manières de terminer le jeu en fonction de votre niveau de réflexion. Une façon ingénieuse d'en rallonger l'espérance de vie.

Difficulté	Joueur	Prix
M Moyenne	1	D

MIGHT AND MAGIC
DARKSIDE OF XEEN

TESTE PAR MARC MENIER

INTERET 85 % DU JEU

PC

Darkside of Xeen est le dernier volet de la saga des Might and Magic. Rien de changé dans la méthode par rapport aux deux épisodes précédents. Le jeu est toujours aussi beau et le scénario est littéralement biblique. Si vous êtes un amoureux de *Might and Magic*, surtout ne ratez pas le final de cette épopée fantastique.

De *Might and Magic I* à *DarkSide of Xeen* : une longue histoire. La saga des *Might & Magic* fait partie, avec *Ultima* et *Wizardry*, de ces rares jeux dont le scénario s'étend sur plusieurs épisodes. Dans le dernier, vous aiderez Corak à mettre un terme final aux agissements de sa némésis Sheltem et vous découvrirez l'incroyable origine du monde de Xeen. Résoudre enfin tous les mystères qui planaient sur les précédentes aventures, croyez-moi, ça vaut le détour!
Le moteur de jeu n'a pas changé, pour le meilleur et pour le pire. Et c'est tant mieux car pour ce qui est du pire, il se limite à quelques chargements intempestifs lors des explorations en extérieur. Les graphismes,toujours aussi beaux.sont axés autour des quatre éléments (eau, air, feu, terre), ce qui donne des paysages variés, des montagnes enneigées jusqu'aux magmas de lave incandescente. Le bestiaire des monstres est encore plus riche qu'à l'habitude. Entre les minotaures monstrueux, les dragons des nuages en phase et les annihilators, il faudra beaucoup de ténacité pour rester en vie.
Mode aventure et mode combat. C'est au choix. Le mode aventure met l'accent sur les énigmes tandis que l'autre privilégie les confrontations. Mais n'allez pas croire que le mode combat soit pour les ramollos du ciboulot.
***Darkside of Xeen* fait la part belle à l'aventure**. Avant tout, c'est un jeu de rôle car on y retrouve tous les éléments classiques du genre : caractéristiques des personnages (force, agilité, intelligence, etc.), armes et armures, quêtes, sortilèges (78 sorts répartis entre les magiciens et les prêtres), professions et races légendaires. Les combats se déroulent selon un système de tour de jeu où l'ordre d'action est déterminé par la rapidité des protagonistes. Des points d'expérience, gagnés au cours des batailles, permettent aux personnages de monter de niveau, et de devenir plus puissants au fil du jeu. Le principe est « exploration + baston = points d'expérience ». Heureusement, un nombre incroyable d'énigmes à résoudre font de *Darkside of Xeen* un jeu d'aventures à part entière.

Marc Menier

Les gammas gazers sévissent dans les régions volcaniques. Avant de les affronter, jetez un sortilège de protection contre les éléments. Ou alors, faites comme moi : montez jusqu'au 50 e niveau.



Ces dragons sont les bandits de la route des nuages. Si vous refusez de payer la «taxe», ils vous attaqueront sans pitié.

AVIS — OUI !

MARC

Darkside of Xeen (MM5) est à mon avis le meilleur de la série des Might and Magic. C'est l'épisode clé, indispensable pour comprendre vraiment le scénario de la saga. Tous ceux qui se sont éclatés sur les autres Might and Magic doivent absolument, et je pèse mes mots, acheter DArkSide of Xeen. Mieux, je conseillerais même à ceux qui n'avaient pas déjà Clouds of Xeen de l'acheter afin de pouvoir jouer à World of Xeen (aux deux softs simultanément en fait). Pour les amateurs de jeu de rôle, je dirais que MM5 est fait pour les grosbills, les GROS grosbills. En commençant au premier niveau, j'ai terminé le jeu au-dessus du centième niveau et encore, c'est parce que je n'avais plus une seule pièce d'or pour payer le passage de niveau. Heureusement, la difficulté est bien dosée, les monstres affrontés sont terriblement violents, même à haut niveau. Certaines des énigmes sont vraiment tordues. En somme, DArkSide of Xeen est génial.

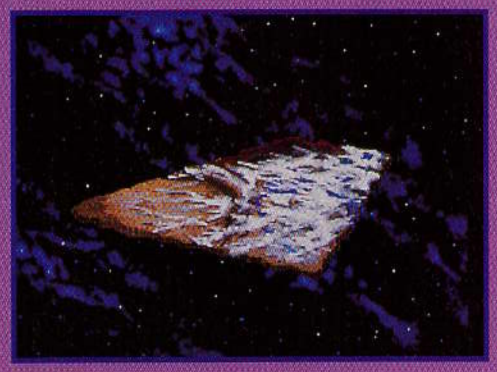
Marc Menier

CLOUDS OF XEEN ET DARKSIDE OF XEEN : DECOUVREZ WORLD OF XEEN !

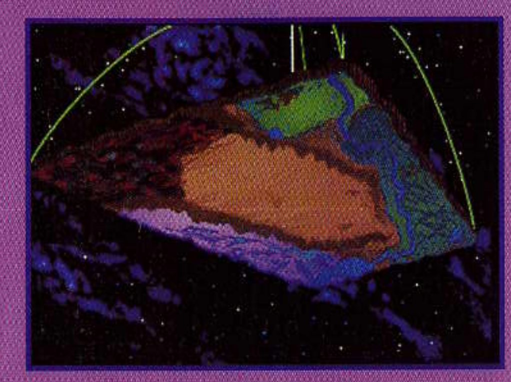
Et si la terre était plate et carrée ? Aberrant? Peut-être, mais il y a quelques siècles à peine, les navigateurs croyaient fermement qu'ils allaient «tomber» dans l'espace s'ils s'aventuraient trop loin en mer, et Galilée, qui osait prétendre que la terre était ronde, failli être brûlé pour cette hérésie. Alors, une terre plate, pourquoi pas? Surtout si celle-ci est le fruit d'une expérience réalisée par les Anciens, une race extra-terrestre à l'apogée de la technologie. Des générateurs placés aux quatre coins de la planète pour produire les éléments fondamentaux (eau, air, terre et feu), et voici un monde artificiel prêt à coloniser l'espace avec ses espèces humaines ou non. Maintenant, imaginez ce monde avec une face perpétuellement éclairée par le soleil (Clouds of Xeen) et une autre face constamment dans les ténèbres (Darkside of Xeen). Pour passer d'un côté à l'autre de ce monde, des téléporteurs pyramidaux sont installés près des plus grandes cités. Pour la première fois dans l'histoire des jeux micros, deux softs s'amalgament pour former un troisième jeu. Si vous installez Clouds of Xeen puis Darkside of Xeen (ce qui fait tout de même 36 Mo), vous pourrez jouer à World of Xeen.
Vous avez là un monde complet et, tout à fait logiquement, il est possible de jouer sur les deux faces de la planète comme bon vous semble. Vous pourrez jouer aux deux aventures de manière distincte et ensuite entamer un troisième scénario qui puise des éléments dans les deux softs.
Ce dernier scénario est basé sur la légende de la réunification de Xeen. Si vous aviez déjà Clouds of Xeen, il suffit de reprendre votre sauvegarde. Dans le cas contraire, je vous conseille vivement d'acheter Clouds ET Darkside of Xeen, c'est une occasion trop belle pour la laisser passer.



En installant Clouds of Xeen puis DarkSide of Xeen, vous jouerez à World of Xeen ! C'est la première fois que deux softs s'amalgament pour former une aventure de plus de 35 Mo.



Voici Clouds of Xeen. Cette surface du monde de Xeen est brillament éclairée car elle est orientée vers le soleil. Les connaisseurs reconnaîtront la carte fournie avec Might & Magic 4.



Et voilà DarkSide of Xeen, la face cachée de Xeen ! Des téléporteurs permettent de passer d'une face à l'autre de la planète. Les deux côtés de Xeen seront-ils réunis un jour en un seul monde ?

AVIS

OUI !

JEAN-LOUP

Après un Clouds of Xeen *beaucoup trop court et donc décevant,* New World Computing *nous offre un* World of Xeen *fabuleux.* DArk-Side of Xeen *représente déjà à lui seul une bonne cinquantaine d'heures de plaisir. L'association des deux épisodes donne l'un des plus grands jeux actuellement disponibles (en fait, il n'y a que* Wizardry VII *qui lui dame le pion). Les astuces sont difficiles et variées (mots croisés, problèmes mathématiques, jeux de lettres, etc.), les monstres durs à souhait et le scénario solide. Tout ce qui manquait au précédent épisode.*
Dommage que la magie n'ait pas été plus exploitée. Un plus large éventail de sorts et principalement de destructions aurait été préférable. En un mot, World of Xeen *mêle parfaitement l'action à la réflexion, dans un décor superbe. Espérons qu'un bundle regroupant les deux parties sera rapidement disponible...*

JLJ



Cette elfe tatouée de rûnes est la gardienne des tours magiques. Pour entrer, il est nécessaire de possèder la bonne clé.

LES JOIES DE LA VILLE

C'est dans les cités que vous trouverez toutes les facilités nécessaires aux aventuriers fourbus qui reviennent d'aventure. Toutefois, avec le couvre-feu imposé par Alamar vous serez obligé d'acheter des droits de passage avant de pouvoir accéder aux villes de DarkSide of Xeen.



Ce monstre cornu qui crache de la bile sera votre maître d'arme. Allez le voir souvent pour monter de niveau, et n'oubliez pas votre bourse pleine d'écus.



La guilde des mages permet d'acheter des sortilèges à vos jeteurs de sorts. Il est indispensable d'acheter la carte de membre pour être membre du club.



Ce goblin à la voix sirupeuse est le marchand de la cité. Bon forgeron, il réparera vos armes et armures contre espèces sonnantes et trébuchantes.



L'aubergiste est le roi des petites rumeurs. Pour être au courant des derniers potins, il faudra rouler sous la table grâce à son hydromel.

Le temple est un lieu de culte et de guérison. Si vos personnages ne sont pas assez haut niveau pour réveiller les morts, les prêtres du temple vous accorderont leurs services. Eux, ils n'ont pas fait le vœu de pauvreté.



TOP

- Graphismes de toute beauté
- Scénario complexe et riche en événements
- Musiques agréables, voire très agréables
- Bonne alternance entre action et réflexion

FLOP

- Trop d'accès au disque dur quand on explore le monde de Xeen

VERSIONS

PC

Darkside of Xeen est disponible sur *PC* et compatible. Pas d'autre version prévue pour l'instant.

Editeur : New World Computing. Distributeur : P.P.S. Conception & design : Jon Van Caneghem. Programmation : Mark Caldwell, Dave Hathaway. Graphismes : Jonathan P. Gwyn & his crew. Musique : Tim Tully.

TESTE SUR

PC 486 DX 33 avec carte Sound Blaster, 8 Mo de RAM et carte VGA.

MATERIEL NECESSAIRE

IBM/PC 286 et 100% compatibles (386 DX conseillé). Mémoire requise : 2 Mo de RAM. Mode graphique : VGA. Cartes sonores : AdLib, Sounb Blaster, Roland MT-32/LAPC1. Contrôle : souris, clavier (conseillé). Média : 8 disquettes HD 3" 1/2 (autre format sur commande). Espace disque dur : 20 Mo (36 Mo avec *Clouds of Xeen*). Jeu en français (version prévue pour fin août). Manuel en français. Protection par code.

L'annihilator est un robot très difficile à vaincre. Comme toujours, la technologie n'est pas absente dans la série des Might & magic.



Pharao, le gardien de Xeen, est assiégé dans sa pyramide par les forces d'Alamar (D'accord, il a une sale tronche, mais il est sympa quand même !).



Il envoie par la voie des airs (le Chronopost de l'époque) un message destiné à tous les aventuriers valeureux qui pourraient l'aider à sauver Xeen.

COMPARATIF LA FANTAISIE DE XEEN ET LE REALISME D'UNDERWORLD

C'est clair, un jeu comme Underword a une génération d'avance sur tous les Might and Magic, DarkSide of Xeen compris. Le concept de 3D réaliste d'Underworld constitue vraiment un pas en avant dans le domaine des jeux de rôle sur ordinateur. Mais si DarkSide of Xeen pèche par excès de «traditionalisme», les graphismes superbes et le scénario complexe et de grande envergure viennent largement compenser ce défaut. Néanmoins, New World Computing a décidé de changer de moteur de jeu pour son prochain produit. Une nouvelle série, dont le nom de code est «Might and Magic Arena», disposera d'un système graphique dans la veine d'... Underworld. Ce dernier est vraiment devenu une référence. Une équipe de programmation travaille depuis un an et demi à ce nouveau moteur de jeu. Espérons que cette nouvelle saga saura allier l'exploit technique à la fantaisie et à la démesure des Might and Magic.



Underworld, une référence.



Les minotaures sont dans le donjon des âmes perdues. Leur massue magique accélère le vieillissement de vos personnages et en plus, elle fait très très mal !



Dans le désert les rochers parlent. Si vous résolvez leur énigme, vous deviendrez leur ami. Il y a beaucoup d'énigmes de ce genre dans DarkSide of Xeen.



Par un hasard du sort, vous intercepterez l'appel de Pharao. Vous êtes désormais les élus, seuls capables de mettre fin au règne d' Alamar... Ses pouvoirs sont terribles !



Cet étranger à l'air si familier saura peut-être vous apporter la force nécessaire pour détruire Alamar. La saga des Might & Magic toucherait-elle à sa fin ?

85%

ACTION	
PLATES-FORMES	
SIMULATION	
AVENTURE	■■
ROLE	■■■
REFLEXION	■■■
SPORT	
3D	

MIGHT AND MAGIC 5

PC

***DARKSIDE OF XEEN* EST DE TOUTE BEAUTÉ. UNE ESCALADE DE PUISSANCE REGULEE PAR UNE JOUABILITÉ ET UNE DIFFICULTÉ SANS FAILLE.**

86% — **GRAPHISMES**

Les graphismes donnent une ambiance très *Heroic Fantasy* au jeu. Des décors variés, des monstres en pagaille, des donjons, des villes....

80% — **ANIMATION**

Des monstres animés avec humour, des séquences d'intro et de fin démentes. Seuls les accès disque dur lors de l'exploration extérieure sont gênants.

85% — **MUSIQUE**

Le compositeur Tim Tully connaît la musique ! Il a composé des mélodies qui s'intègrent parfaitement à l'ambiance médiévale et féerique des graphismes.

80% — **BRUITAGES**

Diversité est le mot d'ordre. Les attaques de monstres sont ponctuées de sons différents, avec des râles d'agonie ou des cris de fureur.

80% — **PRISE EN MAIN**

Un manuel bien fait, une introduction superbe et toujours une magnifique carte fournie avec le jeu.

89% — **JOUABILITE**

Le clavier est idéal, l'ergonomie quasi parfaite. Seul point faible : la sélection des sortilèges.

75% — **DUREE DE VIE**

Pour les mordus. Il faudra environ 50 heures de jeu très intensif pour voir les trois fins différentes de *World of Xeen.*

Difficulté	Joueur	Prix
M (Moyenne)	1	D

MICRO KID'S S

avec TILT et

CHAQUE SEMAINE DES CADEAUX A GAGNER :

Grand concours de création graphique

A vos pinceaux, à vos souris !

A vous de créer la mascotte de Micro Kid's

Sous le haut patronnage du MINISTERE DE L'EDUCATION NATIONALE, de la CULTURE et L'INA, MICRO KID'S lance un grand concours de création graphique, en collaboration avec TILT et CONSOLES +. Deux catégories sont en lice : les «juniors» (de 0 à 15 ans) pourront travailler sur tous supports, les «seniors» (à partir de 16 ans) devront absolument proposer des créations assistées par ordinateur.



le dimanche

SUR France 3

Créateurs, Envoyez-nous vos Fanzines.

Micro Kid's est produit par France 3 et les productions Richard Joffo, avec une réalisation d'Alfred Elter, en collal

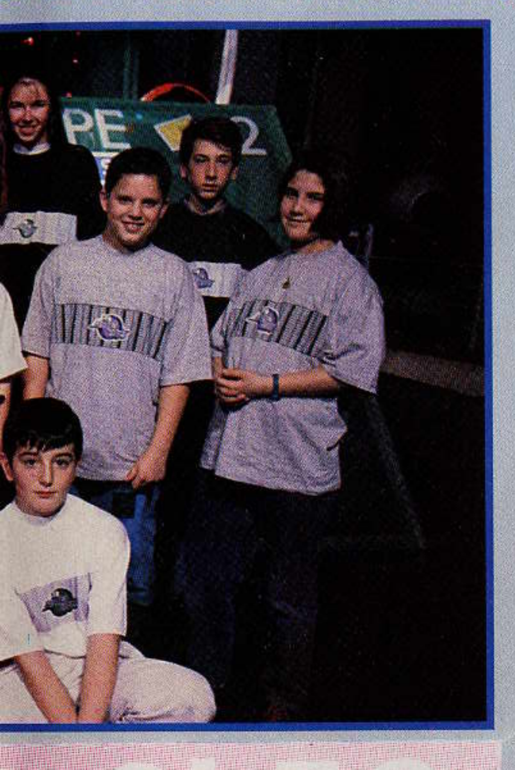




UR FRANCE 3

CONSOLES+

DES CONSOLES, DES JEUX, DES «GOODIES»...



Tout sur l'actualité consoles et micros, des reportages, des interviews, ainsi que le match des champions, le fanzine de la semaine, des démos,et les mascottes sélectionnées pour le grand concours de création graphique. Vous y retrouverez les plus célèbres programmeurs, graphistes, scénaristes et journalistes de l'univers !

À 9h50



Vos Démos nous intéressent.

Pour participer aux concours organisés par MICRO KID'S, renvoyez ce bon à : Tilt Micro Kid's, 9-13, rue du Colonel Pierre-Avia, 75754 Paris Cédex 15.

Je désire participer au match des champions :
Nom : .... Prénom : .... Age : ....
Adresse : ....
....
Code postal : .... Ville : .... ☎........................
Machine : ....

ation avec les équipes de Tilt, Consoles + et PC review, avec le soutien de Micromania, du C.N.C. et du ministère de la Culture.

France 3

FUN Radio

UNDERWORLD

L'école de magie est un des niveaux les plus difficiles du jeu. Hormis l'apprenti couard du début, nulle âme humaine n'habite ces lieux, où le Gardien a, encore une fois, laissé sa marque. Vous devez, pour trouver la gemme noire, traverser les huit niveaux qui composent cette école très spéciale. Et, en arrivant à la fin, vous ne trouverez même pas de professeur pour vous remettre votre diplome ! Il faut dire que les pauvres mages sont réduits à un triste état de petits tas sanguinolents.

Le niveau d'entrée est très simple, puisqu'il suffit de poser la boîte d'or sur la dalle. Un distributeur automatique est placé dans le mur sud.

Le niveau 2 est un remake du monde de glace. Ill faut trouver le bouton, ce qui ne pose aucune difficulté. Gardez votre magie. Vous en aurez besoin plus tard.

NIVEAUX 1 ET 2

1





2





PAR JEAN-LOUP JAVANOVIC

II : LES PLANS (PART. 3)



Le niveau 3 vous permet de découvrir les joies de la télékinésie. Utilisez la baguette que vous avez trouvée au début pour actionner les boutons et lever les bonnes plates-formes. Evidemment, un bon vieux sort de lévitation, ou mieux, de vol, permet de sortir sans vous casser la tête. Le niveau 4 est un labyrinthe de piliers de hauteurs différentes. Ramassez les clefs aux coins NW et SE, elles permettent d'ouvrir la sortie en NE. En A, se trouvent divers objets magiques. Pour passer le niveau 5, ramassez la clef au coin SE, et utiliser une perche pour activer les manettes en A, B et C sans les approchez. C'est vraiment la simplicité même, d'autant qu'une telle perche traîne juste à côté.

NIVEAUX 3 ET 4

MESSAGE IN A BOTTLE

Le niveau 6 se décompose en deux parties distinctes. La première se compose d'un piège qui vous projette, des quatre directions, flèches et carreaux d'arbalète. La seconde est un véritable labyrinthe de téléporteurs (les tâches bleues). Ce labyrinthe est composé lui-même de plusieurs zones, différenciées par la couleur du sol. Vous devrez les traverser toutes pour parvenir à la sortie. La porte cachée protège une potion de peu d'intérêt. C'est l'un des passages les plus fastidieux de cette école de magie. Utilisez les indications placées sur le plan pour vous repérer.



NIVEAU 6

Les chiffres représentent les téléporteurs.
Les chiffres suivis d'un B correspondent aux destinations respectives.
Les X ramènent au début de l'école de magie.
Ce serait dommage d'abandonner si prêt du but.!

Message in a bottle

Le niveau 7 est composé d'un grand carré d'eau, d'où s'élèvent de majestueux piliers. Sur chaque pilier, une flèche indique l'un des quatre points cardinaux. Quand vous sautez sur un pilier, le pilier indiqué par la flèche disparaît. Le but, est bien sûr, d'arriver de l'autre côté. Attention, la sortie est fermée par une porte, dont la cléf se trouve dans une cache du mur nord, au niveau de l'eau. Le chemin est, depuis le bord de l'entrée : EST, EST, NORD, NORD, OUEST, NORD, NORD, EST jusqu'au bout et SUD jusqu'à la porte. Si vous avez fait une erreur, inutile de recharger, il suffit de sortir par là où vous êtes entré et de revenir, tous les piliers auront alors repris leur place.

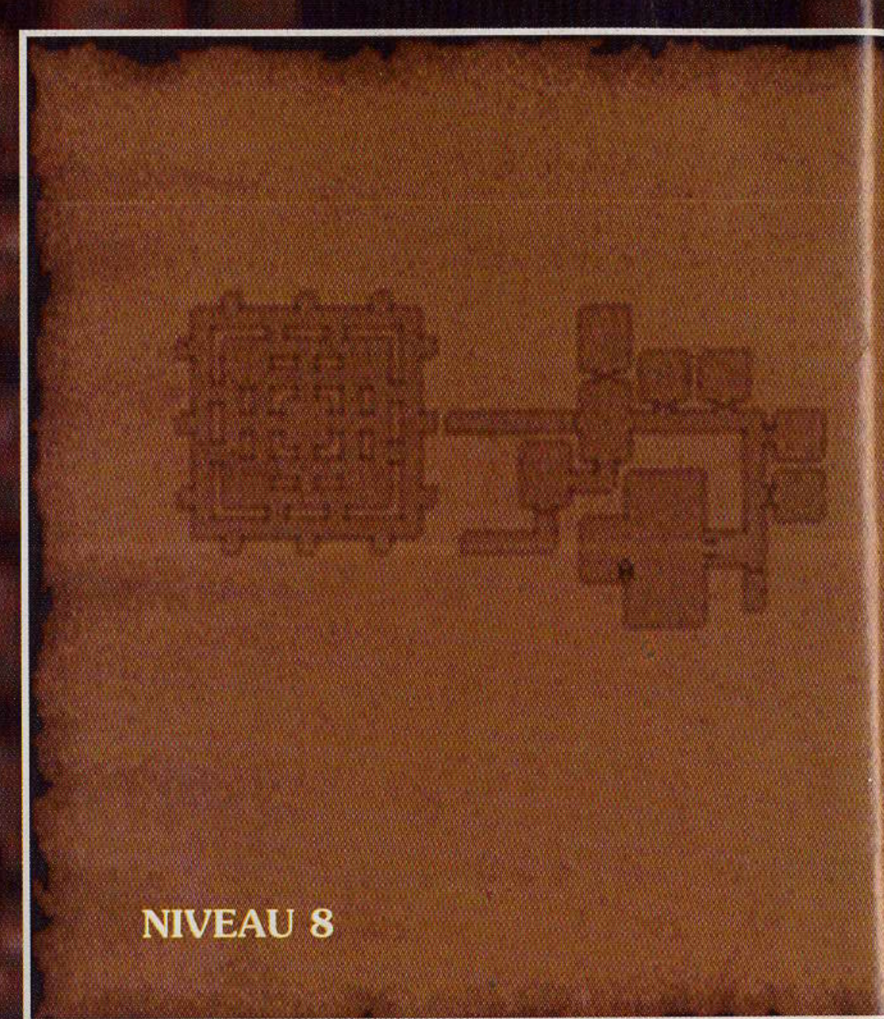


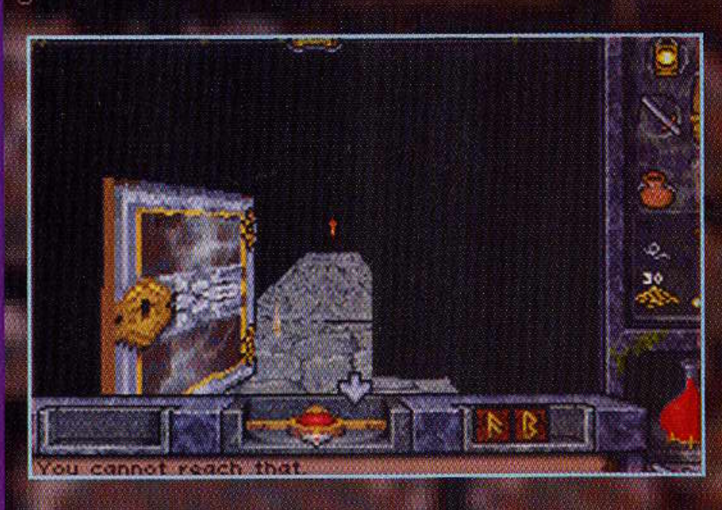
NIVEAU 7



Le niveau 8 est le terme du voyage. Après avoir vaincu le dernier piège (attention, la phrase n'est bonne que pour les deux premiers indices...), vous arrivez enfin devant l'examinateur. Enfin, ce qu'il en reste, car comme je vous le disais plus haut, le Gardien a laissé des traces, pour le moins sanglantes. En visitant les chambres des différents professeurs, vous apprenez petit à petit toute l'histoire. Ces mages de haut niveau ont deviné l'approche du Gardien, mais n'ont rien pu faire contre lui. Leurs cadavres jonchent encore le pentacle où ils s'étaient réunis. L'école de magie n'est que la première partie de leur école. Ils étaient en train de mettre la dernière touche à la deuxième partie, une sorte de test pour les mages déjà expérimentés. Dans ce monde, proche de celui que vous découvrirez dans le dernier épisode de cette solution, la carte n'est pas utilisable...

















De nombreux trésors sont cachés dans ce test en phase finale de construction. Il est aussi gardé par des monstres pour le moins féroces, dont deux démons redoutables. En cherchant bien, vous trouverez des rûnes, des potions (dont plusieurs Basilisk Oil), des gemmes et de l'or. Toute une partie de ce niveau est constituée de murs de « darkness ». Certains de ces murs sont fictifs, et vous pouvez passer au travers. Pour les trouver, au choix, vous pouvez longer les murs ou utiliser des « Reveal » (la magie est heureusement revenue dès que vous êtes sorti du test principal). Si vous bloquez, ou qu'il vous manque un sort utile comme la protection contre le feu ou le reveal, n'hésitez pas à user des deux moonstones pour y revenir plus tard. Vous pouvez sauter ce passage, mais ce serait dommage,







SOS...SOS...SOS



Le premier niveau de Cadaver, fingers in the nose... C'est à la fin de ce VRAC. Vous venez, dans les pages précédentes, de déguster des plans haut en couleurs... Voici venu le temps de poser toutes les questions qui se rapportent aux plus grands hits des Maîtres de l'Aventure et de résoudre les énigmes les plus corsées... D'Ultima 7 à Gobliins 3 en volant par X-Wing, le MIB vous salue ! J'attends avec impatience votre courrier. Toutes les solutions complètes, les plans et les codes seront toujours les bienvenus ! Amis du Message, bonnes vacances et à la prochaine !

Olivier Hautefeuille

PHILIPPE

Avis à tous les X-Wing men ! Nombreux sont ceux (et j'en fais partie) qui pensent que ce jeu est trop dur. Pour contrer ce handicap, voici une véritable mégastuce qui vous permettra de réduire considérablement votre consommation d'aspirines !

Lors des Tod, beaucoup de missions vous font voler avec des Wingmen (coéquipiers). Si ce ne sont pas de bons pilotes (c'est le cas de tous ceux qui sont sélectionnés par défaut), il se feront abattre en moins de deux, ou tireront partout, sauf là où il faut ! La bidouille qui suit fera de vos Wingmen de haut-gradés de niveau Top-Ace. Vous allez très vite voir la différence...

Pour cela, il vous faut un éditeur hexadécimal, style PCtools.

- Créez un nouveau pilote à partir du tableau de registration, ou dupliquez le vôtre sous un autre nom.
- Lancez PCtools et sélectionnez le fichier correspondant à ce nouveau pilote (l'extension des fichiers pilote est .PLT). Dans le menu Fichier, sélectionnez la commande Modifier un fichier, puis le mode hexadécimal. Appuyez sur F7 pour pouvoir éditer. N'oubliez pas que l'hexa du début d'un fichier est 00.

Le grade du pilote. Il influencera grandement le niveau du pilote (Officer, Ace...).

Placez-vous sur l'Hexa 03. Voici les différentes valeurs correspondant aux grades:

00: Flt Cadet
01: Flt Officer
02: Lieutenant
03: Captain
04: Commander
05: Général

Le score. Celui des Tod : placez-vous sur l'Hexa 06. Plus vous en augmentez la valeur (ex : 03), plus le score est élevé.

Les Trainings Level (niveau d'entraînement). Les 3 Hexas 135, 136 et 137 correspondent aux levels des X-Wing, Y-Wing, A-Wing. Valeurs : 01 = niveau 1; 02 = niveau 2; etc...

La valeur 08 entraînera l'obtention des badges correspondant au vaisseau, et donc un excellent niveau du pilote.

Les décorations. En voici quelques-unes, mais il ne s'agit pas des médailles. Placez-vous sur l'Hexa 17 et voici les différentes valeurs possibles :

00 : rien
01 : Kalidor Crescent
02 : Bronze Cluster
03 : Silver Talons
04 : Silver Scimitar
05 : Golden Wings
06 : Diamond Eyes

Lorsque vous avez terminé, appuyez sur F5 pour enregistrer, puis quittez PCtools. Copiez autant de fois que nécessaire ce nouveau pilote dopé sous d'autres noms. Lancez **X-Wing** et admirez le travail ! Au cours des situations périlleuses (et il y en a beaucoup), n'hésitez pas à appeler ces as du ciel à l'aide (Shift C). Ils sont vraiment très efficaces.

NB : lors de la sélection des Wingmen (juste avant le décollage) et si vous venez tout juste de faire la bidouille, leur niveau Ace n'apparaîtra pas encore. Laissez-les alors abattre des appareils ennemis. Un peu plus tard, le niveau Top-Ace apparaît.

Ah, j'oubliais : contrairement à ce qu'avait annoncé Olivier (*Tilt* n° 114), le fait de modifier les paramètres par ESC lors d'un vol permet certes de terminer la mission, mais pas d'accéder à la suivante, du moins pas lors d'un Tod. Bonne chasse à tous !

SPIRE, THE DEVILS

A tous les avatars qui tournent en rond dans le fabuleux Ultima 7... Voici quelques conseils très utiles pour avancer

- **à Jhelom** : pour résoudre le problème du duel, il suffit de fabriquer un nouveau drapeau (allez voir Kliftin, l'armurier).
- **à Yew** : allez à la prison, lire le livre sur les criminels recherchés. Kellin (ou Kreg) se trouve à l'abbaye de la fraternité (à côté de la prison). Sullivan est emprisonné dans le repaire de Crochet.
- **à Minoc** : pariez avec Margareta (la diseuse de bonne aventure, cela vous coûtera vingt pièces d'or), elle vous dira ce qu'il faut absolument faire dans votre quête.
- **à Moonglow** : pour réveiller Penumbra, il faut poser un objet à côté de la plaque. Le premier est un marteau, puis un passe-partout. Ensuite, tout laisse penser à un miroir...
- **à Skara brae** : il est utile de posséder le sort de Seance afin de discuter avec tous les fantômes de la ville. Ils vont vous apprendre des choses très intéressantes sur cette cité et surtout sur Horance (la liche qui occupe le forteresse au nord).
- **à Spektran** : pour entrer dans le palais du sultan, intéressez-vous au mur métallique. Pour l'ouvrir, il suffit de s'avancer et, miracle, le mur descend, dévoilant une ouverture. Toutes les portes sont identiques. Mais attention à la statue dans le palais. Il s'agit d'une harpie de pierre. Bon courage !!!
- **à Ambrosia** (l'île se trouve au nord-est sur la carte) : allez explorer le souterrain au nord afin d'arriver dans une grotte où se trouve une hydre à trois têtes. Pour aller dans cette pièce, il suffit de cliquer (double clic) sur le mur afin d'ouvrir un passage secret. Derrière cette salle se trouve un couloir qui vous amène à la Caddelite. Cette pierre vous servira à fabriquer des heaumes qui résisteront aux ondes maléfiques des différents générateurs. J'ai pour ma part découvert trois générateurs : un au donjon Dumepris, un au donjon Duperie et le troisième à la Retraite de la Confrérie. Pour fabriquer les heaumes, il suffit d'aller voir un maréchal-ferrant (à Minoc, par exemple). Un conseil pour transporter la Caddelite : partez léger !!!

Pour ouvrir la porte de la forteresse qui se trouve au milieu du lac, il faut agir de façon à ce que le ponton du

..SOS...SOS...SO

bateau ne s'ouvre pas face à la porte. Sinon, il gênera l'avatar pour lancer le sort.
- **à Serpent's hold** : allez dans la réserve de la taverne du château, cliquez sur la truite afin de découvrir une clé. Elle se trouve dans l'une des chambres, cachée sous une tonne de linge. Cette clé permet d'ouvrir l'armurerie et donc d'obtenir des armes magiques.
Voici quelques sorts qu'il faut posséder :
- **Telekinesis** (deuxième cercle) : il permet d'actionner des leviers à distance. Utile à l'Antre des Boucaniers (Buccaneers den) pour actionner le levier, pour entrer dans le repaire de Crochet, qui se trouve dans l'autel de la Confrérie.
- **Protectorale** (troisième cercle).
- **Hypersoin** (quatrième cercle).
- **Clémagique** (quatrième cercle).
- **Anti-champs** (cinquième cercle) : il permet de désactiver les champs magnétiques.
Personnages a recruter (mis à part Iolo) :
- **Jaana** à Cove (guérisseuse).
- **Julia** à Minoc.
- **Dupre** à Jhelom (à la taverne, en train de prendre un pot).
- **Spark** à Trinsic.
- **Tseramed** dans la forêt de Yew (à l'ouest).
- **Sentri** à Britain (salle d'entraînement à l'ouest, sud-ouest).
- **Shamino** à Britain (le soir, à la taverne du Sanglier Bleu).
Le groupe ne peut être composé que de huit aventuriers (l'avatar compris).
Comment augmenter ses caractéristiques ?
Pour augmenter sa magie, aller à Terfin. Pour augmenter sa force, aller à Vesper (Zaksam). Pour augmenter sa combativité, aller à Jhelom.
L'apothicaire de Britain achète chaque fiole de venin 50 pièces d'or. Le joaillier de Britain vous prendra chaque pierre pour 30 pièces d'or.
Quels sont les trois navires les moins chers ?
- Dragon's Breath : Jehanne à Serpent's Hold.
- Nymphet : Russell à New Magincia.
- Scalye : Gargan à Trinsic.
Un dernier conseil, allez jeter un œil sur la carte signée El Ultimo, dans le *Tilt* 105.
Bien, je vous laisse : il faut que j'y retourne... Bye et bon courage !!!

DUNGEON-MAN

Salut ! Je suis nouveau dans cette rubrique. Pour Laurence et Bat II, dans le jeu Ishar... Il y a un moyen très simple de tuer le chevalier en fer blanc...

Place-toi à deux cases de lui pour qu'il ne puisse pas t'atteindre. Ensuite, arme tes magiciens avec des missiles magiques, mains enflammées, éclairs 4 ou toutes magies d'attaque, puis lance sur l'ennemi tout ce que tu peux. S'il résiste encore, utilise cette technique : avance devant lui, frappe-le une fois, puis recule très vite pour qu'il ne te touche pas. Replace-toi à nouveau devant lui pour le frapper encore une fois, puis recule, et ainsi de suite.
Pour tuer le géant, utilise la même technique, mais en te décalant sur la droite puis en revenant sur la gauche pour le frapper. Pour le monstre armé de deux fléaux, il existe une technique très simple qui consiste à armer tes guerriers d'arcs et de flèches (20 par personnage au maximum). Si malgré tout il ne meurt pas, utilise la magie, toujours à distance pour ne pas te faire toucher. Un conseil : méfie-toi du géant qui protège la tortue, à gauche après le pont.
Pour moi, maintenant. Dans **Shadowlands**, je suis bloqué dans une salle à trois portes. Deux renferment des monstres, et l'autre est fermée à clé.
En ouvrant les deux portes, avec de la lumière, les monstres arrivent mais je n'arrive pas à les tuer tous. Que faut-il faire pour ouvrir la porte et détruire ces adversaires ? J'ai peut-être oublié la clé ! Dans ce cas, où, where, qui, comment ?!
Dans **Harlequin**, après Wonderland, André propose de sortir de Walk Accross the Roof Tops avec 49%... Certes, mais comment ?
Dans **Megalomania**, comment participer à la bataille principale ?
Salut, et à bientôt !

SPACE HERO

Salut les gars ! Tout d'abord, voilà un cheat-mode pour MST dans le jeu Shadow dancer :

Pour avoir des crédits et des sorts illimités, fais pause et tape, en minuscules et en azerty, «give'e infinites». Quant à moi, je suis bloqué dans **Body Blows** : impossible de battre Kossak ! Si vous avez des cheat-modes ou des conseils à me donner, venez à mon secours, par pitié !!! Merci d'avance.
Voici quelques codes qui vous seront très utiles dans **Superfrog** sur Amiga.
World 1 :
deuxième niveau, Prairie => code : 447464.
Fin Prairie (quatrième niveau) => code : 747822.
World 2 :
deuxième niveau, Château => code : 446364.
Fin Château (quatrième niveau) => code : 477444.

SUPER DEFI

Dans Gobliins 2, pour The Prince qui n'arrive pas a attraper le ballon, voici la solution :

- décrocher le ballon coincé à l'aide de la pierre.
- le petit garçon le prend et va à une fenêtre.
- faire entrer Win dans cette maison.
- le petit garçon apparaît à la porte.
- pendant l'apparition, faire emprunter à Fin la porte en haut à droite.
- Fin sort derrière le garçon.
- le ballon est récupéré.
- donner le ballon au Basketteur.

La suite est simple... Bonne chance !

Dans Super Monaco G.P. sur ST : remplace 52 79 00 00 7D 4E par 31 FC 00 01 7D 4E.
Une question à Krieg pour finir : comment fais-tu pour entrer dans le labo de Shortgrey ? Merci d'avance !

BRUNO

Salut à tous ! J'ai un gros problème avec une mission de **Strike Commander**. Il s'agit de la deuxième mission de la deuxième campagne pour le général Mendez intitulée mission à Lalorma.
Après avoir attaqué la base ennemie, on me renvoie à ma base qui a été prise par l'adversaire. Une fois tous les ennemis détruits, je dois me diriger vers mon ancienne base... Mais là, systématiquement, je me fais détruire et je ne sais même pas pourquoi ! Que quelqu'un ait la bonté de m'aider avant que je ne perde le reste de mes cheveux ! Merci à mon futur bienfaiteur !

TGU

Dans **Ultima Underworld**, je n'arrive plus à remonter à l'endroit où se trouve la boule et le levier, vous savez, avec la chauve-souris et le ver au niveau un ?!
Autre question, dans **Eye of the Beholder II**, impossible d'ouvrir la deuxième grille du souterrain dans le temple.
Enfin, dans **Dune**, comment faire pour pouvoir attaquer le palais Harkonnen ?
En attendant vos réponses, je vous laisse, je vais m'éclater à **Civilization** !

World 3 :
premier niveau, Cirque => code : 343522.
World 4 :
deuxième niveau, Pyramide => code : 818234.
Fin Pyramide (quatrième niveau) => code : 298383.
World 5 :
troisième niveau, Glace => code : 383772.
... et, ensuite, une surprise : un Shoot'em up et un sixième monde : l'espace !
World 6 :
deuxième niveau, Espace => code : 981122.
Fin Espace (quatrième niveau) => code : 398112.
Bonnes découvertes à tous ! Good luck !

ZEF

Pour Indy 3000, dans Gobliins 2, tu peux attraper un cafard... Comment ? Voilà : w tire sur la langue, f passe dans l'oreille de gauche puis, très vite, w va passer sa tête dans l'orifice en bas à gauche, tandis que f va utiliser le gant dans le trou en bas à droite.
Moi, je n'arrive pas à peindre le cafard en coccinelle à l'armurerie. Je crois qu'il serait bon aussi de mettre le gentixir sur un cafard que le mangeur de cafards va absorber. J'aimerais aussi savoir comment se procurer une boulette à la réserve. W utilise le sel sur une boulette, f utilise une punaise sur la caisse où est assis le cuisinier mais w n'arrive pas à attraper la boulette projetée en l'air par ce dernier. Merci et bonne chance !

CAPTAIN BLOOD

En réponse à Maud M.B dans The Simpsons V.S The Space Mutant. Il faut colorier tous les objets de couleur pourpre dont voici la liste :

- **Les poubelles**.
- **L'affiche de cinéma** : la bomber en sautant.
- **Les objets sous les fils à linge** : marcher sur le fil pour faire tomber le linge dessus.
- **La bouche d'incendie** : la clé à molette servira à faire fonctionner la bouche d'incendie. L'eau giclera sur la marquise (ou auvent) de la porte du magasin et la fera changer de couleur.
- **Les pots de fleurs**.
- **Le pot de peinture et le store** : faire rouler la boule rouge et sauter dessus juste au-dessous du pot de peinture. La boule renversera le pot qui lui-même se déversera sur le store.
- **Les oiseaux** : dans le magasin, se placer sur le rebord de la vitrine et jeter une bombe. Sur la statue : faire s'envoler l'oiseau en le touchant à l'aide d'une raquette.
- **Le flic** : marcher sur la pelouse, le flic apparaît. Il n'y a plus qu'à le bomber.
- **Les fontaines**.
- **L'enseigne de bowling** : tirer dessus avec une raquette, et elle change de couleur.
- **Les fenêtres violettes de la maison de retraite** : les toucher à l'aide d'une raquette et elles s'ouvrent.

Astuces :
La cabine téléphonique : monte dessus, sélectionne une pièce de monnaie. Tu auras droit à une communication avec la taverne Moe's. Une fois l'appareil raccroché, il faut bomber la personne au pull violet qui se pointe.
La clé : utilise la clé devant la porte de la maison se trouvant à droite de la cabine téléphonique. Tu te retrouveras devant la porte de la maison de retraite et vice versa. **Le sifflet** : vas siffler sous la dernière fenêtre de la dernière maison du niveau. Un retraité te lancera des pièces.
L'aimant : il te servira à truquer le jeu de la roue. Sélectionne l'aimant avant de lancer la roue (niveau trois).
Vies cachées : tire une raquette sur le E central de l'enseigne du bâtiment à gauche de la maison de retraite. Il en tombera trois vies.
Voilà, avec ça, no problemo. Good luck !

CHRISTOPHE MST

Salut à tous les tiltés et au MIB ! J'ai besoin d'aide dans Legend of Kyrandia :

Comment résoudre l'énigme des Birthstomes ? Lesquelles faut-il prendre et dans quel ordre les mettre sur l'autel ? La combinaison reste-t-elle toujours la même ?
Dans **Dungeon Master**, quels personnages me conseillez-vous de prendre ?
Pour **Black Crypt**, juste une précision au niveau quatre... Les voleurs sont au nombre de deux.
Lorsque vous y accédez, ne cherchez pas à les abattre: ils représentent votre unique moyen d'ouvrir les portes situées après le téléporteur que vous trouvez sur votre gauche en entrant dans le niveau quatre.
Là, une plaque vous dit que l'eau des quatre fontaines vous donnera la vue. Comme l'a dit Shalafi dans un ancien *Tilt*, placez vous dos à la porte 8-2, attendez patiemment que le voleur ouvre la porte située derrière vous et placez dans l'alcôve une outre (pleine) provenant d'une des quatre fontaines du niveau quatre. Ainsi, vous aurez accès à la True Sight en économisant trois outres.
La Horn of Plenty permettra de rassasier le groupe durant son attente.
N'oubliez pas que le guerrier peut manier deux armes, à la seule condition que l'arme située dans la main gauche ne soit pas tranchante. A plus sur le MIB !

JOUBTUS, L'AVATAR

Tout d'abord, en réponse à Thierry. Pour réveiller Penumbra dans Ultima 7,...

Utilise un marteau (à poser près de la plaque), puis un passe-partout (picklock), un anneau, un fuseau (prends-le soit sur la jetée au sud de l'île de Speletvan, soit chez la couturière de Britain lorsqu'elle est au rouet), puis une pièce d'or.
Sur Ambrosia, tu peux t'amuser (personnellement, je ne l'ai pas encore fait mais ça marche, paraît-il...) à lancer «time stop» puis «clé magique».
En fait, tu devras aller à l'ouest dans la grotte, tuer l'hydre et récupérer la Caddelite... (mais, sais être patient; le seigneur du temps t'indiquera en détails tout ça plus tard...).

Pour le Tetrahedron, Penumbra t'indiquera ce qu'il faut faire. Essaye d'avoir une épée de verre (glass sword) pour tuer le monstre qui le protège.
Pour l'Avatar soi-disant Désespéré (un avatar n'est jamais désespéré !), il suffit d'attendre que la porte s'ouvre pour entrer dans le palais de Spektron (quel sacré rigolo, ce sultan !).
Pour le Caddelite, voir ci-dessus (lorsque tu trouveras l'hydre, cherche un mur secret au nord de leur repère pour y entrer).
A moi maintenant : sur l'île de l'avatar, dans le donjon, j'ai passé le hall de la confrérie, tué les deux liches et trouvé le trône des moult changements et le mécanisme (s'asseoir dessus !) qui permet de l'utiliser. Mais après, je tourne en rond, malgré le Scroll qui m'indique de ne pas utiliser le trône mais une Vertu. Qu'est-ce que cela veut dire ? Merci d'avance à tous les avatars !

XIX

Xix, le grand amigastratège va aider les hordes de micromaniaques que vous êtes dans Ishar, que je viens de finir (sans me vanter, bien sûr !). Je ne vais pas tout vous dire, évidemment, restons raisonnables. Je ne vais vous révéler que les secrets qui concernent le dernier couloir, avant Ishar, ainsi que ceux d'Ishar lui-même :

A un certain moment, dans le donjon de l'avatar, il y aura un mur sur lequel se trouvent trois leviers et, un peu plus loin, une grille. Après avoir ouvert cette grille (je ne peux vous révéler l'ordre des leviers puisque cela change chaque fois), dix cases plus loin, vous verrez une sorte de vouivre pas trop dangereuse (elle lance des sorts). Puis, environ dix cases encore plus loin, après un tournant, vous tomberez sur le dragon. J'espère que vous possédez les anneaux, car il est très résistant et vous crame les fesses sans cesse ! Derrière lui, une porte avec une serrure... Après la porte, vous pouvez déjà vous habiller en moine car la seconde porte ne sera accessible qu'à cette condition. Après cette seconde porte, il y a encore un magicien et derrière lui, un rideau de téléportation. Butez le magicien ! Normalement, il ne vous posera pas trop de problèmes. Ensuite, placez le sort Eclair 4 de Margula (la sorcière bannie) en rune. Placez aussi la régénération 7 de Zeloran en rune (je vous conseille de l'engager quand vous le verrez). Vous passez dans le rideau et vous voilà dans la forteresse d'Ishar. Il s'agit en fait d'un simple couloir, mais que c'est beau ! Vous aurez droit à trois magiciens, l'un à la suite de l'autre. Pour les tuer, utilisez la rune de Morgula (Eclair 4) qui a la propriété de toucher tous les ennemis qui se trouvent sur la case devant vous. Après une rafale de quinze éclairs, votre magicien sera cramé jusqu'aux os. Entre chaque coup, je vous conseille de régénérer votre énergie psychique grâce à la potion «huile de salamandre», au «gui séché» et à la «cervelle de rat». Après avoir vaincu ces trois ennemis, voici Krog. Vous devez éliminer tous vos aventuriers qui ne possèdent pas de tablettes runiques. Gardez surtout vos guerriers... Les magiciens, on s'en fout ! Amenez-vous près de Krog et frappez sec ! Vous remarquerez que les tablettes runiques vous rendent surhumain. Pourquoi ? Parce qu'à chaque fois que vous toucherez l'adversaire, vous lui causerez 820 de dommage ! Après une bonne dizaines de coups, il sera pulvérisé... Fin !

L'AVATAR DESESPERE

Chers avatars, lecteurs de Tilt et du MIB, voici une superbe solution qui va vous permettre de compléter vos connaissances concernant Ultima 7...

Au début du jeu, vous vous retrouvez à Trinsic où vous apprenez que vous êtes sur la piste du fameux Hooh, fidèle serviteur du gardien et auteur de nombreux crimes. Il faut commencer par questionner tous les gardes de la ville, puis Sparh qui vous fournira d'importants renseignements...
Une fois sorti de la ville, partez pour Minoc et consultez la gitane qui vous prédira votre avenir... Elle vous apprend que vous devez de toute urgence avoir audience avec le Timelord qui se trouve dans le Shrine of Spirituality. Pour y parvenir, il vous faut allez à Yew (la ville !), à Empath Abbey, où vous questionnerez tous les moines. Ils vous fourniront des renseignements importants sur les Emps, de petites créatures qui vivent dans la forêt à l'est, et vous donneront une bombe fumigène que vous utiliserez dans la grotte à l'ouest pour obtenir le miel qui attirera ces Emps. Allez dans la forêt et parlez du Timelord aux Emps, ils vous diront que vous devez parler aux Wisps et vous donneront un sifflet magique. Maintenant, allez à la demeure des Wisps qui se trouve en plein cœur de la forêt et utilisez

LOUP BACK

Dans Ishar, comment battre le colosse d'Oshgirod ? Et celui du pont entre Aragarth et Silmatil ? Merci !

KERMIT

Pour Olivier qui se bat dans Sram II, il ne faut pas faire exploser la grille, mais plutôt utiliser la lime (trouvée dans la tombe nord au début du jeu) sur les barreaux rouillés. Pour les gardes, il suffit de passer pendant leurs heures d'absence. Pour le garde (qui s'exclame «qui va là?»), il faut lui remettre le parchemin, trouvé en même temps que la bourse dans une salle à l'ouest en entrant dans le château. Toujours pour Olivier, dans le Passager du Temps, pour couper l'alarme, il faut créer un court circuit. Pour cela, il suffit de remplacer une ampoule par une pièce de monnaie. En ce qui concerne les portes, trouve le journal et tu récupéreras la clé. Pour Superfrog, il y a sept niveaux de quatre zones chacun et non cinq divisés en trois (comme c'est annoncé dans le test de Tilt).

Voici donc quelques codes supplémentaires pour la super-grenouille sur Amiga 500, ce qui complète l'aide de Christophe :
Niveau 2.1 : 392822
Niveau 2.3 : 984448
Niveau 3.3 : 992334
Niveau 4.3 : 182394
Niveau 4.4 : 298383
Niveau 5.1 : 452234
Niveau 5.4 : 093152
Niveau 7.2 : 981122
Niveau 7.3 : 017632
Voilà, maintenant à moi ! Dans The Manager VF, comment obtenir de l'argent supplémentaire ? Et comment acheter un joueur dans une équipe adverse, même si celui-ci n'est pas en vente (l'ordinateur peut le faire, pourquoi pas nous ?). Voilà, c'est tout ce dont j'ai besoin ! Salut à l'équipe de Tilt et au MIB !

LELEX

Salut à vous, tiltiens et tiltiennes ! Pauvre petit Terrien Désespéré !

Dans Shortgrey, pour réparer la roue, il faut d'abord tuer la femme. Je m'explique :
Après avoir réparé le câble du vaisseau, il te reste des tessons de bouteille. Utilise-les sur la femme. Kaputt elle devient, kaputt elle restera ! Prends son sac et ouvre-le. Utilise la carte sur la porte : ça s'ouvre ! Pousse le charbon : un pied-de-biche apparaît. Prends-le, ainsi que la boîte sur l'armoire et le prospectus sur la table. Rejoins la Ferrari. Descends, puis va à droite. Utilise le pied-de-biche sur le coffre et prends la roue. Retourne à la Ferrari, utilise «roue avec roue», ça y est ! Donne le prospectus au glacier qui se trouve à droite. Retourne à la Ferrari, utilise les clefs sur la porte, ouvre la porte. A toi de continuer !
En ce qui concerne le Sckausic, tu le trouveras à l'Aph. Pour y entrer, il te faut une certaine carte... Je n'en dis pas plus.
A moi, maintenant ! Egalement dans Shortgrey, je suis enfermé dans la salle des coffres de la banque. Comment en sortir ? Que faire à l'aéroport ? Merci d'avance !

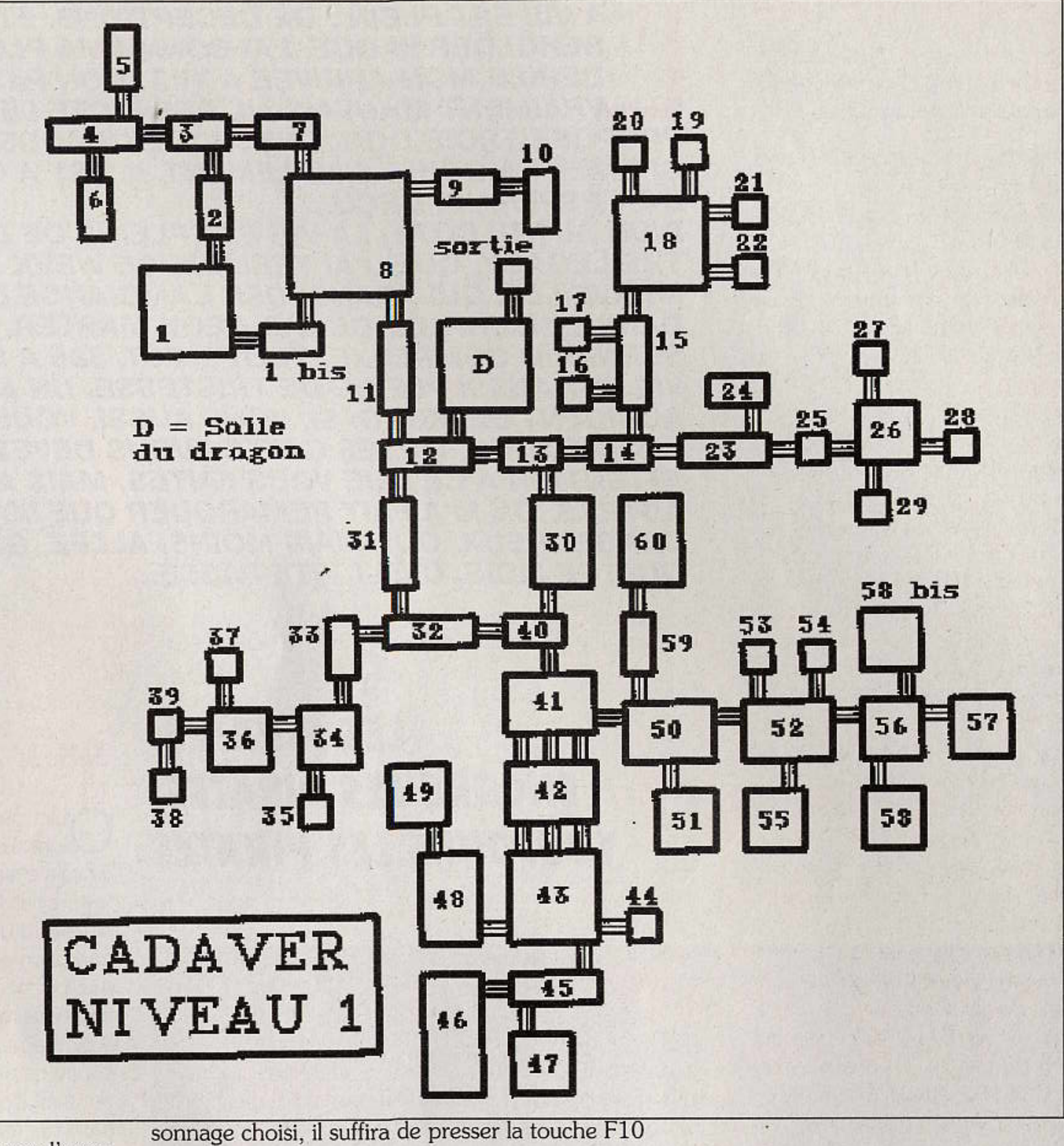
le sifflet. Voilà ! Vous avez rendez-vous avec le Time-lord... Maintenant, vous savez qu'il faut détruire les trois machines du gardien. Pour la sphère qui se trouve au Dungeon Despise, il faut que vous parliez à Nicodemus qui se trouve à Yew. Il vous dira où trouver la Hourglass (c'est dans la ville de Paws). Une fois que vous lui aurez apporté cet objet, il vous dira qu'il ne peut pas l'enchanter car la magie dans le monde de Britannia ne fonctionne plus : vous devez alors réveiller Penumera qui se trouve à Moonglow. Pour cela, il vous faut poser sur la plaque dorée: un marteau, une pièce, une bague et une bobine de fil. Penumbra vous dira que pour réparer l'éther, il vous faut l'Etheral Ring qui se trouve sur l'île de Spehtran (pour y entrer, il faut disposer du Vortex Cube que vous trouverez à Britain). Une fois la bague en votre possession, Penumbra l'enchantera et vous pourrez détruire le cube (machine du gardien qui se trouve à Dungeon Destard). Mais attention, vous devrez tuer l'Ethereal Monster qui se trouve à l'intérieur!
Maintenant, retournez à Yew. Nicodemus pourra enchanter le Hourglass, et en route pour Dungeon Despise ! En possession du Erchanted Hourglass, la machine du gardien ne posera plus aucun problème pour vous ! Pour détruire la dernière machine du gardien qui se trouve au Fellowship Retreat, il vous faut des casques en Caddelite. Renseignez-vous au Lycaeum de Moonglow et à l'oratoire. Vous devez débarquer pour l'île d'Ambrosia, qui n'est pas sur votre carte mais qui se trouve tout à fait au nord-est de celle-ci, en haut à droite. Pour obtenir la Caddelite, il vous faut vaincre la hydre (pour entrer dans sa pièce rectangulaire, ouvrez le mur du plus petit côté avec la souris). Tuez la hydre et emparez-vous de la Caddelite. Zorn, dans la ville de Minoc, en fera des casques que vous mettrez à tous les membres de votre équipe.
Maintenant, départ pour Buccaneers Den. Questionnez les membres du Fellowship et le garde de la maison des yeux qui vous donnera la clé de la demeure de Hooh. Mais - catastrophe ! - les parchemins que vous lirez dans sa chambre vous informeront qu'il est parti pour The Isle of the Avatar. Prenez alors toutes les clefs que vous trouvez, car l'une d'entre elles sert à ouvrir les portes du Shrine of the Codex, sur l'île de l'avatar.
Arrivé sur l'île, entrez dans la grotte qui se trouve à gauche du parchemin du Codex. Vous découvrez une pancarte : Trone Du Gardien. Il y a une porte cachée en bas, et une en haut... Je vous laisse découvrir la suite !
Attention, vous devez absolument posséder Rudyoms Wand. Elle se trouve sur la table du mage Rudyom à Cove. Elle seule permet de détruire la porte noire du gardien.
Quelques astuces pour finir :
- Pour obtenir un max de points (au moins 30) de Strength, Dexterity, etc. Buvez plusieurs potions de Silver Venom. Vous en trouverez dans les mines de Minoc. Pour que les effets soient permanents, demandez à Lord British de vous guérir ! Vous verrez aussi que cette potion a bien d'autres effets surprenants !
- Pour augmenter le nombre de personnages jusqu'à huit dans votre équipe, il suffit de modifier les fichiers Party. Remplacez le nombre inscrit par 8.
Bon courage à tous et à bientôt !

CARO

Bonjour à tous. Pour répondre d'un bloc à bien des messages de détresse, je vous adresse la solution du niveau 1 de Cadaver. Je vous enverrai bientôt la solution du niveau 2... J'ai numéroté les salles sur mon plan (version ST).
Niveau 1 :

Pièce 1 : ramasser la pièce d'argent, le journal et la pioche.
Pièce 2 : actionner le levier.
Pièce 3 : prendre le sac de pierre.
Pièce 4 : r.a.s., continuer pièce 5.
Pièce 5 : attention ! Un ver est caché sous un sac. Prendre la gemme cachée, elle aussi sous un sac. Revenir dans la pièce 4. Il y a trois barriques. Rester derrière et tuer le monstre en lançant les pierres. Prendre la pioche. Pousser un tonneau contre le mur du fond pour prendre le charme qui débloque une porte.
Pièce 6 : prendre le sort qui éloigne les monstres.
Pièces 7 : r.a.s.
Pièce 8 : gros ver à éviter. Les champignons sont inoffensifs. Prendre la corde. Dans les quatre barriques, il y en a une de pleine. Boire l'endurance si besoin.
Pièce 10 : ramasser la clé et le pain. Revenir dans la pièce numéro un (caverne), la porte coincée s'ouvre (1 bis). Ouvrir le coffre et actionner le levier. Ramasser les pierres. Revenir dans la pièce 8 de façon à avoir sa vie au max.
Pièce 11 : lancer la pioche contre le mur, la ramasser, la relancer et ainsi de suite, jusqu'à pouvoir passer.
Pièce 12 : cliquer sur l'icône -?-. Lire le livre.
Pièce 13 : continuer tout droit à la pièce 14.
Pièce 15 : r.a.s.
Pièce 16 : prendre la clé sous les ossements en faisant attention à la créature. Prendre le crâne.
Pièce 17 : ouvrir le coffre. Prendre les objets.
Pièce 18 : ramasser la flasque et la pièce. Boire le liquide du tonneau. Utiliser la clé en acier sur la serrure.
Pièce 19 : donner les poulets à l'homme affamé, il donne des indices. Si l'on va dans la pièce 20, il apparaît un monstre dans la pièce 18.
Pièce 21 : r.a.s.
Pièce 22 : ramasser la clé en bronze puis retourner dans la pièce 14, la porte de la pièce 23 s'est ouverte.
Pièce 23 : ramasser gemmes et lire le tome. Eteindre la flamme en sautant dessus. Appuyer sur le bouton : la trappe de la pièce 24 se lève. Aller dans la pièce 25.
Pièce 26 : cliquer -?- sur le squelette puis ramasser la clé. Ne pas marcher sur le corps embaumé sinon un monstre arrive.
Porte 27 : ramasser tout. Ne pas boire la barrique (poison). Si l'on met la clé dans la serrure, des araignées apparaissent.
Porte 28 : lire le tome, ramasser tout.
Porte 29 : ramasser les crânes, le poulet et les pièces.
Porte 26 : se débarrasser de tous les os, sauf des crânes. Se diriger vers le couloir 13.
Pièce 30 : tuer la grenouille sauteuse avec les pierres et utiliser la clé passe-partout dans les pièces 30 et 31. Pénétrer dans la pièce 32 puis dans la pièce 33 (pièce de deuil). Se tenir à distance de la grenouille et lui lancer des pierres. Elle cachait un charme, prendre les deux flacons d'eau bénite.
Pièce 34 : chapelle des rois. Tuer la grenouille, elle laisse une clé royale. Aller dans la pièce 36 puis :
Pièce 37 : armurerie du roi. Ramasser un bouclier, emblème du roi plastron Wulf III, et l'épée.
Pièce 38 : lire le parchemin.

Pièce 39 : appuyer sur le bouton. Vous êtes téléporté dans la trésorerie royale. Ramasser tout, et surtout la vraie couronne qui permet de pénétrer dans la pièce finale. Revenir pièce 32 puis 40 (chapelle grande).
Pièce 41 : utiliser le sort gel sur les deux grenouilles et les tuer en lançant les pierres. Eteindre les deux flammes.
Pièce 42 : éteindre la flamme en sautant dessus cinq fois.
Pièce 46 : verser l'eau bénite dans le bol (purificatoire) puis boire. Vous arrivez dans une pièce trésorerie, actionner le levier. Recommencer deux fois la même chose. La troisième fois que vous êtes dans la pièce 47, ramassez les deux flasques. Revenir à la pièce 24. Lancer la corde sur le trou pour descendre. Ramasser les clés et l'urne au fond de la fosse. Continuer tout droit. Ramasser les quatre gemmes Retourner dans la première pièce de la fosse. Jeter les six gemmes dans l'eau. Vous êtes téléporté dans la crypte des seigneurs.
Pièce 44 : (crématoire) déposez les cendres de Carolus, vous obtenez une flasque de sang.
Pièce 43 : poser la flasque de sang sur le maître d'hotel, cela donne une clé et un sort. Faire tomber les quatre pierres.
Pièce 48 : le coffre est piégé ? Urne de cendres.
Pièce 49 : prendre le sort.
Pièce 51 : prendre la clé.
Pièce 53 : le charme est dans l'urne.
Pièce 54 : ramasser le sort bénir l'arme.



Pièce 55 : crypte du guerrier. Monter sur l'autel puis mettre la pièce funéraire sur l'urne. L'urne s'élève et une potion bouclier de feu apparaît.
Pièce 56 : crypte commune. Sur l'autel, faire tomber les quatre pierres à terre. Ramasser la flasque d'endurance qui est apparue ainsi que la clé. Faire tomber les deux urnes, prendre le sort apparu.
Pièce 58 : monter sur l'autel (tombeau du glouton). Poser le gigot. Une flasque de rapidité apparaît.
Pièce 60 : utiliser le sort «désamorcer piège» sur le coffre. On trouve une urne qui est en fait l'âme de Carolus. Retourner dans la pièce 42 et poser l'urne sur l'autel de Lord Carolus. Un sort apparaît (sort inconnu).
Pièce 43 : ouvrir le coffre piégé en utilisant «dissipe piège». On obtient un sort «lire langage». Retourner pièce 12. Déposer le sort inconnu à terre, utiliser sur celui-ci le sort «lire la magie», on obtient un sort massacre. Utiliser ce sort dans la pièce de droite. C'est celle du dragon. Il mourra. Boire ensuite l'endurance restante. Abaisser le levier. Vous êtes projeté au niveau deux. See you soon !

AMIGAVAILLANT

Pour Blanka qui joue à Jim Power, en mode 1 joueur...

A l'écran de sélection des joueurs, placer le pointeur sur Blanka himself, puis tapez Patience : l'écran flashera. A partir de maintenant, quel que soit le personnage choisi, il suffira de presser la touche F10 pour vous régénérer. Vous pourrez aussi combattre à deux avec le même personnage. Pour jouer les boss, que dalle !

Une petite astuce pour The Prince Bufoon, dans **Gobliins 2**, pendant que le môme disparaît puis réapparaît par la porte en bas à droite, il faudrait que Fingus emprunte le même passage, récupérant ainsi le ballon. Puis, placer Winkle sous le panier de basket. Fingus devra envoyer le ballon au basketteur qui l'enverra direct dans le panier. Tandis que le ballon rebondit, Winkle se fera un plaisir de l'expédier par la fenêtre de la mairie. Là, le maire sort la tête, parlez-lui. On peut désormais aller chez Tom, le maître horloger (maison en haut à droite) et lui parler pour obtenir un sablier.
Pour J.A.J, s'il s'agit du premier monstre de fin de niveau de **Première**, voilà ce qu'il faut faire. Dès le début, ne lui tirez pas dessus, sous peine de mourir prématurément. Observez plutôt ses mains. Dès qu'il posera sa patte sur le flingue, tirez sans lui laissez le temps de dégainer. Recommencez l'opération trois fois. Bonne chance !
Je coince sévèrement dans **Harlequin**. Demande aide urgente à Hadès et Hades Jr, André et autres possesseurs du jeu. En effet, impossible d'atteindre les mondes suivants : House of Cards, Wacky Juggers, Heavens Above. J'ai pourtant 65% avec deux morceaux du cœur. L'écran télé de TV Wonderland ne me conduit

LA VIE EST PLEINE DE DECEPTIONS. ET C'EST AVEC EYE OF THE BEHOLDER III QUE J'AI CONNU MA PLUS GROSSE DECEPTION DEPUIS MON ARRIVEE A TILT. NON PAS QUE CE JEU SOIT VRAIMENT MAUVAIS : IL RESPECTE LES REGLES DE AD&D 2, IL PROPOSE TROIS DONJONS ASSEZ GRANDS, ET IL N'EST PAS FRANCHEMENT MOCHE. SIMPLEMENT, IL EST A CENT LIEUES DE CE QUE J'EN ESPERAIS. DEÇU...
D'UN AUTRE COTE, LA VIE EST PLEINE DE BONNES SURPRISES. THE LEGACY, QUE J'AI TERMINE CE WEEK-END, EST UNE PURE MERVEILLE, QUI TRANSPOSE L'AMBIANCE D'ALONE IN THE DARK DANS L'INTERFACE DE DUNGEON MASTER. HUMOUR, HORREUR, SCENARIO COMPLEXE, TOUT Y EST. 386 A 25 MHZ CONSEILLE. LA VIE EST AUSSI PLEINE DE TRISTESSE. UN AMI VIENS D'AVOIR UN ACCIDENT DE MOTO. SI, VOUS AUSSI, VOUS APPRECIEZ CE MODE DE LOCOMOTION, FAITES GAFFE ! VOUS DEVEZ NON SEULEMENT FAIRE ATTENTION A CE QUE VOUS FAITES, MAIS AUSSI A CE QUE FONT LES AUTRES. ON M'A FAIT REMARQUER QUE MARCHER AUSSI, C'EST DANGEUREUX. OUI, MAIS MOINS. ALLEZ, GREG, COURAGE. QUATRE MOIS, C'EST VITE PASSE...

JLJ

LES PIRATES, ENCORE LES PIRATES, TOUJOURS LES PIRATES

NON !

Tout d'abord, je vous félicite pour votre mag, qui a su évoluer sans dégénérer. Je vous adresse mes remarques et mes félicitations sur votre «nouvelle formule» (Hé ! c'est marqué d'ssus) qui est géniale, mis à part la disparition de Paint Box. Un oubli, peut-être ?
Revenons au but de ma lettre : j'ai commencé par NON, non ? Et je le pense encore. Le piratage est infâme (surtout sur Amiga, ma machine, et sur ST), il fait perdre de l'argent aux éditeurs, qui ne feront plus de jeux. Les plus punis ? Les acheteurs et les pirates. Je le sais... J'étais moi-même membre d'un groupe de pirates (je ne citerai pas de nom, ils seraient trop contents), puis je me suis dis NON ! J'ai quitté ces rapaces pour entrer dans la démo (toujours en tant que graphiste). Et là, les gens sont formidables, car ils ne cherchent ni argent ni jeux en quantité, mais seulement la gloire. Maintenant, avec des amis fanatiques de JdR, on crée un jeu pour notre plaisir uniquement (type Ultima 3, 4, 5).
Les pirates, ces infâmes rats qui vont bientôt me faire c... si je réussis à développer un jeu démentiel, et qui diffuseront mon jeu avant sa sortie officielle (Black Crypt circulait trois semaines avant sa sortie en France). S'ils me font ce coup-là je les tue un par un !

Olivier, le «lamer's killer».



Les gens sont différents. Et il y a aussi différentes sortes de pirates. Il y a ceux qui prennent un jeu chez un copain, presque par hasard. Il y a ceux qui déplombent un jeu par plaisir, et qui ne le diffusent pas. Il y a ceux qui collectionnent les jeux sans jamais y jouer. Il y a ceux qui les vendent pour se faire de l'argent de poche... En fait, on peut les ramener à deux catégories : les pirates «à peu près honnêtes» et «les autres», ceux qui font de l'argent sans remords. Je m'adresse à la première catégorie (les autres sont incurables)... Quand vous cherchez une excuse pour pirater, que vous vous dites «400 F pour ÇA, c'est du vol !», prenez-vous un petit langage de programmation et essayez d'en faire autant. C'est le meilleur moyen d'apprécier le temps et l'énergie nécessaires à la conception d'un jeu. Qui sait, peut-être parviendrez-vous aux mêmes conclusions qu'Olivier...

DE L'ART DE LA CRITIQUE

Objet de ma missive : pensées quant à la nouvelle formule de Tilt.
Je vais essayer de synthétiser au maximum ces pensées pour être clair et précis (court ?) dans la perspective d'une publication de la «bête» (pas évident, quand on a la passion).
Au commencement naquit le Tilt. Non, je ne vais pas vous refaire la totale de l'épopée, qui d'ailleurs a été superbement contée dans un certain Tilt no 100. Par contre, je pense avoir assez bien suivi ce canard dans ses évolutions pour donner un avis (objectif ?), avec le recul nécessaire.
1) De la forme et du format en particulier
N'oublions pas qu'un jour les «Maîtres» de Tilt ont supprimé le coin «saillant» pour nous offrir à nous, les lecteurs, un petit luxe de forme : le coin carré. Souvenons-nous : à l'époque, on nous vantait (à raison) ce changement, présenté comme une étape pour accéder au respect. Seuls les très grands pouvaient prétendre au coin carré. Ayons une pensée émue pour tous ceux qui rangeaient leur Tilt préféré dans une reliure, et qui avaient le plaisir de reconsulter les numéros à leur guise, simplement en sélectionnant le mois ou les principaux sujets traités, indiqués sur la tranche du Tilt. Aujourd'hui, le coin carré a disparu. Où est passé le respect ?
Le format style «VSD», c'est pas mal pour les photos 16/9, O.K. Les photos plus grandes, c'est plus cool ? Photos plus grandes = moins de place pour le texte, donc pour la critique, primordiale pour l'intérêt du test. Il est vrai que les graphismes, de plus en plus magnifiques, et les gros plans ressortent plutôt bien. Mais gare aux abus ! On achète pas forcément Tilt pour se retrouver avec le «Catalogue de La Redoute».
Quant à le lire debout (pourquoi pas ?), dur, dur, avec son côté «flasque». Plus grand, donc moins rigide. Ça peut paraître futile, mais ça compte : les bouquins ou magazines ont en commun qu'ils ne sont pas «froids» comme un CD ou une glace Miko (tss, tss, pas de pub clandestine, SVP ! NDLR). Un livre, ça vit, et le

contact au toucher est important. La qualité du papier est excellente (et pour TOUT le magazine, même les PA). Miracle passager ?

2) De la disparition du graphiste

J'en profite (on écrit pas tous les jours à Tilt) pour rendre hommage à un graphiste de talent, Jérôme Teisseyre. Merci à lui pour ses superbes présentations d'autrefois, véritables œuvres d'art, tous les mois à la une de Tilt. Quand on voyait (jusqu'en février 92) dans les kiosques les couvertures des autres magazines traitant de la même matière, on pouvait reconnaître Le Tilt de par sa couverture.

3) De la rigueur quand même...

a - Le sommaire n'est pas digne de ce nom. On a plus vite fait de chercher en feuilletant qu'à essayer de déchiffrer un tel bazar. Conseil : lisez les sommaires des magazines pros dans ce domaine (PC Expert, PC Direct, remarquables sommaires).

b - La couverture : idem. Moins de fouillis dans les titres pour plus de CLARTE !

c - Intérêt de la tonne de previews que vous nous présentez ? Certains jeux ne verront pas le jour... ou l'attente sera si longue qu'ils seront de toute façon différents.

d - La notation en pourcentage semble bienvenue. Bravo pour l'exhaustivité de cette notation et pour la présentation claire. Petit bug pour le test de Blade of Destiny, qui se voit affecté la note ultime de 99%... Mais, bon, on vous en veut pas pour ce coup-là...

e - La disquette de Tilt : pas de commentaires, si ce n'est que je ne suis pas très emballé. Le prix de Tilt est plus élevé, et on ne peut plus le feuilleter en kiosque. Serait-ce la raison de la tartine de titres sur la couverture ?

f - Merci pour le Forum et sa présentation claire et propre (fini les feuilles recyclées de fin de journal). Idem pour le Message in a bottle.

g - Bravo pour vos news (pourquoi n'est-ce plus «Tilt Journal» ? Ah, francophonie quand tu nous tiens !). Le sujet sur Imagina était remarquable. On peut tout de même regretter sa brièveté. Il semble que les previews grignotent les news...

4) Anticonformisme

L'évidence est là : aujourd'hui, Tilt s'est fondu dans la masse des autres journaux, seul son nom nous permet de ne pas le confondre. Il est vrai que Doguy nous avait prévenus d'un changement brutal. Tilt avait-il des problèmes de ventes ? Le changement de majorité y est-il pour quelque chose ? Tailler les rosiers pour leur donner de la vigueur, d'accord, mais pas avec une tronçonneuse ! Oui, c'est vrai, j'aimais le Tilt quand c'était encore le Tilt. (Gen4 aurait-il racheté Tilt ?)

5) De la conclusion...

Merci de votre écoute (sic !) attentive.

J'espère quand même que vous aurez fait plus que survoler cette missive (peut-être êtes-vous d'accord sur certains points ?).

Et souvenez-vous : qui aime bien châtie bien !

Starsky



Je résume ton introduction : tu as vingt et un ans, tu es de sexe masculin et tu lis Tilt depuis le numéro 26.

1) Le «coin carré» (le dos carré)

Le format : nous avons eu l'occasion d'agrandir le format (mais pas d'ajouter des pages. Je sais, c'est bizarre, mais c'est comme ça !) et nous en avons profité pour mettre davantage de photos, plus grandes. Comme je le disais dans le précédent numéro, le texte n'a pratiquement pas bougé pour ce qui est de sa quantité. Il est seulement mis en forme, il ne s'agit plus d'un unique bloc de texte dans lequel on vous laisse piocher les informations «au petit bonheur la chance».

Lire debout : ça va, j'ai de grandes mains... Blague à part, c'est un inconvénient tout de même assez secondaire...

Le papier :

2) Tu sais, moi-même, comme tous les journalistes de Tilt, avant de travailler ici, nous étions lecteurs. Nous sommes venus ici parce que nous aimions (et nous aimons toujours) ce «canard». Et, bien sûr, Jérôme a longtemps fait partie de son ambiance, de sa griffe. Mais les temps changent, et, franchement, je trouve que, par exemple, la couverture sur Serpent Isle est superbe... Mieux : que c'est l'une des plus belles qu'ait eu Tilt. Que penses-tu de celle-ci ? Sans doute est-ce une question de goût... Quant à la différence entre les couvertures de Tilt et les autres... Oui, sans doute sommes-nous rentrés dans le rang. Mais, primo (comme je le disais), les «couv.» sont superbes. Secundo, ton reproche tient plus de la nostalgie que de l'appréciation impartiale (si, si, je t'assure, j'ai ressenti la même chose). Tu sais, j'ai mis un certain temps à comprendre que ce n'est pas parce que nous (auteurs et lecteurs) vieillissons peu à peu que nous devons laisser le journal viellir lui aussi...

3) J'ai découpé cette question en a), b), c), pour une meilleur lisibilité (et surtout pour me simplifier la vie...)

a - ... Tu confonds informatique et pompes funèbres! (pardon à nos sympatiques confrères de Ziff Davis France, mais leur sommaire donne une bien triste idée de la micro...). Certes, ils sont clairs... Nous avons apporté un certain nombre d'améliorations (en sont-ce ?) dans ces derniers numéros. As-tu ressenti un mieux en ce qui concerne la lisibilité ? Pour l'occasion, j'aurais bien aimé quelques suggestions...

b - Oui. Je suis d'accord avec toi. Mais il est très important que la couverture donne une idée des titres principaux du mag. Oui, c'est «commercial», mais c'est nécessaire.

c - Oh, oh, mon sujet favori ! Je me lance ? C'est parti ! Moi, je n'ai jamais beaucoup aimé les previews car il est difficile de parler d'un jeu qui n'est pas

NB

Je fais partie du groupe Saturne. Nous organisons prochainement une «Legal Party» sur Amiga. Ce sera certainement l'une des plus grandes jamais réalisées sur cette machine en France. Il y aura des compétitions de démos, d'intros, de graphisme et de musique... et, pour la première fois, une compétition de graphisme et de démos sur Amiga 1200.

La party se déroulera donc les 4 et 5 septembre 93, à 20 km de Paris, au Centre culturel de la ville de Chelles.

Heinz / Saturne



Merci de nous avoir envoyé une invit... Quelques précisions. Cette manifestation se déroule du samedi 8 heures au dimanche 20 heures.

L'adresse :

Centre culturel de Chelles
Place des Martyrs de Château-Briant
77500 Chelles.

Une participation est demandée : 80 F si vous payez avant le 15 août et 100 F sur place. Les femmes sont gracieusement ——c'est-à-dire gratuitement...— invitées (machos !!!).

ON TROUVE DES CARTES 486dx/33 CORRECTES AUTOUR DE 6 000 F

SACRIFIER LE PLAISIR DU JOUEURS A DES LOURDEURS TECHNIQUES, C'EST INACCEPTABLE

terminé. Mais les passionnés de jeux que sont nos lecteurs (en général, pas toi en particulier) aiment à avoir un maximum de préviews hyperdétaillées. Ne me demande pas pourquoi, c'est comme ça.
Tu remarqueras aussi que je signe très, très peu de previews...
d - Désolé pour Blade of Destiny (heureusement, la note est marquée deux fois dans le test), mais les maquettistes utilisent un canevas, et, dans la panique du bouclage du premier numéro de la «nouvelle formule», elles ont oublié cette note... Au fait, si tu apprécies les notes en pourcentage, d'autres se sont sentis floués. Là aussi, nous faisons comme nos concurrents, non ? Mais tu as raison, c'est plus précis et plus logique.
e - Pas de commentaire (!). C'est en partie la raison de la «tartine de titres» en couverture.
f - Tu ne le sais peut-être pas, mais ce n'est pas la rédaction qui fait les choix techniques. Nous donnons notre avis, et en haut (en très haut lieu), on décide. Si je devais décider de comment devrait être Tilt, je demanderais 400 pages, couverture reliée cuir doré sur tranche, papier 120 grammes brillant, format A3 (ou A0, pourquoi pas ?)... Le tout à 5 francs. Ce serait sympa, non ? Evidemment, pas facile de lire ça, ni debout, ni assis, ni même couché ! Stop, je suis parti dans mes délires, revenons à nos moutons. Le choix qui nous a été proposé, c'était soit «couverture agrafée» et «format plus grand, tout en couleurs, avec un bon papier», soit «couverture brochée, sans changement». Nous avons choisi la première solution. C'est «un peu» gênant pour ceux qui utilisent une reliure et ceux (chacun son truc) qui lisent Tilt debout. C'est mieux pour ceux qui aiment avoir un peu de couleur, pour les photos, les fonds... Bref, c'est mieux.
g) - D'un côté, je regrette que les news soient si réduites. Mais c'est —aussi— ma faute : nous sommes tellement occupés à courir à droite et à gauche... Mais c'était juste à cause de la nouvelle maquette, et on va pouvoir reprendre nos bonnes habitudes. Promis ! La preuve ? Ce numéro !
4) N'exagérons rien : Tilt est toujours Tilt. Si ce n'était pas le cas, je n'y travaillerais plus. Mais il était indispensable de remodeler le «vieux» Tilt, de lui redonner un peu de vie. Je pense que nous avons réussi. Tout n'est pas encore parfait mais, peu à peu, nous allons apporter les ajustements nécessaires. Les raisons de ce changement ? Elles sont nombreuses... Il fallait adapter le journal aux nouvelles techniques, l'informatisation, la capture des images, les flashages lors de l'impression,... Tout cela a nécessité une remise en question de notre organisation. Et la remontée des ventes nous donne à penser que nous sommes sur la bonne voie. Et, pour autant que je sache, Gen4 ne nous a pas rachetés...
5) Je vais éviter de te faire, par réflexe, une conclusion bateau. Tilt, c'est une équipe. Et nous aimons tous notre «canard». Nous essayons de le faire du mieux que nous pouvons, avec nos qualités et nos défauts. Si nous l'avons changé, c'est après avoir réfléchi, discuté, crié parfois. Nos tiroirs sont pleins d'idées, de critiques.
Et, finalement, nous avons défini une formule que nous estimons meilleure. Pas dans l'absolu, car l'«ancien Tilt» était superbe, génial... Mais nous avons voulu une formule plus moderne, plus adaptée à ces années 90, tout en restant fidèles à nos (à vos) habitudes de précision et de sincérité. Nous espérons ne pas nous être trompés. Personnellement, je ne pense pas...

PCISTE DE PLAGE

Cher Tilt, je passerai sur les habituelles félicitations (super, géant, merveilleux...).
1) Venant juste d'acheter un PC (386dx/ 40), quel langage me conseillerais-tu pour programmer des démos, de petits jeux ? Sachant que je débute, il me faut un langage pas trop compliqué, mais pas trop limité non plus...
2) Ancien «Amigaïste», je dessinais avec Deluxe Paint III. Quel est le meilleur logiciel de dessin pour exploiter les caractéristiques de cette superbe machine (le PC), en SVGA ?
3) Agrandissez le Forum et le Message in a Bottle !
4) Penses-tu que Goal sera à la hauteur sur PC ? De même pour le nouveau jeu de foot des auteurs de World Class Rugby ?
5) Fan de jeux de rôle, j'ai conçu un scénario (un peu dans le style Ultima VII). Il est assez conséquent (3 à 4 gros cahiers de 100 pages)... il faut dire que je travaille dessus depuis plus d'un an et demi. A qui puis-je le présenter sans me faire piquer mes années de travail acharné ?
6) J'ai utilisé les règles d'un jeu de rôle très connu (Runequest, pour ne pas le nommer). Dois-je avoir l'accord des auteurs ?
7) Pourquoi j'en ai marre d'aller au bahut alors qu'il fait beau et que je pourrais aller à la mer mater les gonzesses en mini ?

PSL



O.K., passons...
1) Visual Basic pour DOS est à mon avis le meilleur choix pour débuter. Il y a aussi le GFA. Après, il faut taper dans le Pascal (Turbo Pascal objet), le C ou l'assembleur...
2) Devine ? C'est Deluxe Paint ! Pour être précis, Deluxe Paint 2e est LE meilleur programme de dessin sur PC. Il fonctionne sous DOS et gère la plupart des cartes SVGA jusqu'à 1024 x 768 points en 256 couleurs. Il coûte environ 1 000 francs et est disponible un peu partout.
3) Au secours ! Tu veux ma mort (et celle d'Olivier)?
4) J'aime pas le foot. Tiens, si, au fait, je viens de voir tourner Goal sur Amiga et il a l'air vraiment sympa. Une bonne occasion de ressortir ton Amiga, non ? A moins que tu ne l'aies vendu. Dans ce cas, tant pis pour toi !
5) Il n'y a guère de risque, les éditeurs sont (tout est relatif) honnêtes sur ce plan-là. Cela dit, pour te protéger, il te suffit d'envoyer un exemplaire de ton scénario à quelqu'un de fiable (nous, par exemple), qui marquera dessus la date et qui signera. C'est une preuve d'antériorité a priori suffisante.
6) Le problème est facilement contournable : il te suffit de ne marquer nulle part Runequest et de modifier (même légèrement) les règles. Cela dit, si tu désires faire un jeu «Runequest» (comme SSI qui fait du AD&D), il te faut une licence de l'éditeur du jeu. Ça se paie...
7) Pourquoi suis-je en train de taper bêtement sur le clavier de mon PC, alors que dehors le soleil brille, qu'un petit vent frais traverse ma fenêtre en me disant «Viens, Jean-Loup, viens te promener...», que je n'ai plus de café et que mon bureau empeste le tabac ? Pourquoi Annick, notre adorable secrétaire de rédaction, n'a-t-elle pas compris quand, hier, je lui ai annoncé que je serais en retard parce qu'il fait trop beau ? Je ne sais pas...

MACHO ? (TER)

Salut à toute la super-équipe de mon «canard» préféré ! Je vous écris pour épauler Nathalie, qui a l'air bien en colère dans votre dernière rubrique Forum. Je voudrais moi aussi répondre au charmant (Merci, NDJLJ) Jean-Loup Jovanic (Non ! JovanOVic, SVP. Merci de faire attention, NDJLJ), mais toutefois sans rancune, car je suis à peu près sûr qu'il aura assez l'occasion de se faire

assaisonner par un grand nombre de femmes ce mois-ci, sans que j'ai besoin d'en rajouter... Mauvaises plaisanteries à part, Jean-Loup, tu l'auras compris : je suis une femme, et je JOUE ! Je suis d'accord avec toi sur un point : il y a plus d'hommes que de femmes qui jouent. Et en total désaccord avec toi sur le fait que les femmes jouent plus à des jeux cons...

J'ai moi aussi «suffisamment d'exemples autour de moi» pour en juger ! Je n'ai pas tellement l'impression que les femmes, contrairement à leurs compagnons, aient autant besoin qu'eux de se prendre pendant une heure pour des «super-mâles» dans un «Shoot-them-up» ou un «Beat-them-all» —ça, les mecs, c'est exclusivement masculin, ou presque...

Quand aux Lemmings dont tu parles, ils sont mignons, mais j'en ai vite marre de les materner jusqu'à leur petite porte de sortie.

Le Bubble Bobble n'est pas plus violent, mais carrément plus chiant. Tout cela pour te dire que la réponse que tu as faite à Nathalie risque seulement de l'agacer !

Pour ma part, je crois justement que les femmes sont des fans des jeux d'aventures et de rôle parce qu'elles aiment les histoires croustillantes, les énigmes à résoudre, les enquêtes policières, que leur imagination est plus débridée que celle des hommes, qu'elles se font plaisir en voyageant dans une autre époque ou un autre pays avec leur micro...

Autre argument en leur faveur : elles sont bien plus tenaces et patientes que les hommes, ce qui leur permet de préférer les allumés du cerveau comme Jérôme Lange ou Raoul Dussentier, ou les «loosers», tels Larry ou Tripwood, aux boumboum de Robocop.

Mais, rassure-toi, Jean-Loup, c'est la vie qui veut ça ! Les hommes penseront toujours que les femmes cherchent les grands costauds, alors qu'en fait elles rêvent de... Woody Allen !!!

Sans rancune, avec toute mon amitié et mon admiration pour le métier que vous faites.

Sukiya



Bon. O.K. Je dis plus rien. Je me tais. J'abandonne... J'essaie de généraliser et, chaque fois, vous (Nathalie et toi) ramenez les choses à votre cas personnel... Et en plus, tu généralises sur les mecs ! Zut, je ne suis pas le «pro» du jeu de rôle pour rien ! Si j'étais un fan d'arcade, ça se saurait, non ? Mais non, je suis pas vexé, j'essaie juste de... De quoi, déjà ?

Bon, on arrête là les dégâts. Les hommes et les femmes sont égaux devant la loi et devant l'ordinateur... chacun a le droit de jouer à ce qu'il veut.

Les petites différences de goût (dues aux hormones ou à l'éducation, comme on voudra) ne sont ni importantes ni absolues, et je ne ferai plus de distinction, puisque certains semblent trouver discriminatoires les... remarques statistiques. N'empêche que... ARGHHH ! (tu as réussi à le faire taire, bravo ! NDLR).

PS : Gros bisous (ça y est, on va encore me traiter de macho. M'en fous, na !).

Bonne chance !

JE LA PASSE JUSTE PARCE QU'IL Y EN A PLEIN DU MEME GENRE...

Je t'écris pour répondre à l'«Ane-Onyme» qui adore SF2 du Tilt 114. Non pas pour relancer la traditionnelle guéguerre Atari-Commodore, mais pour lui donner quelques informations. Il dit que le Falcon est supérieur à l'Amiga 1200. Pourtant, même si le 1200 n'a pas de DSP, il a un autre avantage : ses coprocesseurs peuvent accéder simultanément à la mémoire, et donc effectuer des tâches en même temps, ce qui n'est pas le cas du Falcon. L'A1200 est de plus architecturé entièrement en 32 bits, alors que le Falcon est en 16 / 32 bits.

1) Si l'intérêt de l'utilisateur réside dans la création graphique, il a tout intérêt (excuse la répétition) à orienter son choix vers l'A1200, dont les qualités graphiques sont reconnues.

2) Revenons au principal concerné : «Ane-Onyme». Tu sembles préférer les jeux d'arcade. Sache que dans ce domaine, notamment du point de vue de la manipulation des sprites, l'A1200 se trouve devant le Falcon, la grande force de ce dernier étant la 3D, et bien entendu les sons. Enfin, regarde la liste des jeux prévus sur A1200 dans les six mois à venir (suit une liste impressionnante de titres, NDLR).

3) Revenons à Tilt. Je trouve votre nouvelle présentation beaucoup plus cool que l'ancienne. Vous avez gagné en clarté, en précision. Un seul petit regret : les tests ont raccourci.

(Suit une question technique que je n'ai même pas comprise... NDLR.)



Et la signature ? On a oublié la signature ? (NDLR). *On s'en fout. Franchement, qu'est-ce que ça peut bien vous faire que le «machin» 2537 est 128 bits, alors que le «truc» 2435 n'est que 8/64 /128 bits ? Vous n'avez rien compris à ce que je tente de vous expliquer depuis des mois ? Ce qui compte, ce sont les logiciels, pas la machine sur laquelle ils tournent. Sans Dungeon Master, je n'aurais pas acheté de ST. Sans Black Crypt ou Pinball Dreams, je n'aurais pas acheté d'Amiga. Sans EOB, sans les Ultima, sans les Bard's Tale, je n'aurais pas acheté de PC. Et je ne serais même pas journaliste... je vendrais sans doute des patates ou des nœuds papillons. L'A1200, le Falcon sont de superbes machines, avec tout plein de composants mignons comme tout, posés qu'ils sont sur leurs petites pattes métalliques brillantes. Mais tant qu'il n'y a pas LE jeu exceptionnel, LA merveille, c'est comme si ces machines n'existaient pas. Un autre lecteur me demande si Underworld sera converti sur Falcon. Ce serait génial, non ? Si. Mais ce ne serait même pas suffisant pour lancer cette machine. Pourquoi acheter un Falcon alors que, sur PC, le jeu fonctionne déjà très bien, accompagné d'une ribambelle d'autres jeux de la même qualité ? Ce qu'il faut, c'est un programme original, génial, qui pousse les gens à acheter la machine (comme DM sur ST). Et ne pensez pas que je m'en prends à votre machine adorée. Au contraire, j'essaie seulement de vous expliquer ce qui peut la faire vivre ou la tuer. Ce n'est pas le DSP, ni l'architecture ou le multitâche. Ce sont les logiciels. Toutes les machines actuelles recèlent des possibilités fabuleuses, absolument et désespérément sous-exploitées. De ce fait, leur réelle puissance n'a pas d'importance. Passons...*

J'ai mis des numéros dans ton texte, pour répondre plus précisément à quelques points.

(1) Le mode HAM permettrait, s'il était correctement programmable et s'il ne nécessitait pas tant de mémoire, des jeux comme on n'en a jamais vus. Si.

(2) Affirmation gratuite et partisane.

(3) Les avis sont partagés, mais ils sont en général positifs. On a peut-être eu raison, finalement... Merci !

PARFOIS LES PROGRAMMATEURS DE DEMOS ONT L'IDEE GENIALE DE CREER UN GROUPE ET DE PRODUIRE DES JEUX. PAS ASSEZ SOUVENT...

LONG FEU

Tout d'abord, bonjour à toute l'équipe de Tilt. Je ne vous dirai pas (toi non plus ? Ça nous ferait pourtant plaisir... NDLR) que votre magazine est génial, car tout le monde le sait. Au fait, je trouve formidable votre nouvelle formule...

1) Actuellement possesseur d'un PC 386dx/40 avec 80 Mo de disque dur, je crains que cette honnête configuration ne fasse long feu, et, mes crédits étant limités, je cherche un moyen de l'améliorer au prix le plus raisonnable possible. Connaissez-vous un moyen ?

2) Y a-t-il une différence entre la mémoire cache du processeur et celle du disque dur ? Mon PC en possède 64 Ko, quelle est sa fonction ?

3) La capacité de mon disque dur me semble assez faible, quand je vois la place qu'occupent maintenant les nouveaux programmes. Devrai-je en acheter un nouveau, et si oui à quel prix ?

4) Vaut-il la peine d'acheter un coprocesseur arithmétique pour les jeux et les programmes à venir ?

5) Pouvez-vous m'expliquer les différentes parties de la mémoire vive (conventionnelle, EMS, etc.) ?

6) Qu'est-ce qu'un «bus» ?

7) Je cherche l'adresse de Revolution Software, car Lure of the Temptress se bloque dès que je sors de la grotte du dragon.

8) Est-il indispensable d'acheter un joystick de la gamme Thrustmaster pour jouer aux nouveaux simulateurs de vol ?

9) Et Street Fighter II ?

Non signé (c'est une manie ! NDLR).



N'hésitez pas, VOUS POUVEZ NOUS LE DIRE, qu'on est géniaux, on adore ça...

1) Que dirais-tu de la méditation transcendantale ? Non ? Et changer de carte mère ? On trouve des cartes 486dx/33 correctes autour de 6000 francs, installation comprise. Il faut seulement que ton alimentation soit suffisante (150 watts ou plus). Adresse-toi à un «assembleur»... Et discute le prix !

2) Il y a une énorme différence, même si leur fonctionnement est en gros similaire. La mémoire cache du processeur est placée entre la mémoire vive et le processeur. C'est une mémoire à accès très rapide (de l'ordre de 25 ns, contre 70 ns et plus pour le reste de la mémoire vive), qui sert de tampon. Les données et les instructions sont d'abord chargées dans la mémoire cache, puis envoyées au processeur, à la demande. Si le processeur demande une donnée qui est déjà dans la mémoire cache, il les obtient plus vite (trois fois plus vite, en gros). Le cache du disque a la même fonction, mais cette fois entre la mémoire vive et le disque dur. C'est une mémoire plus lente, mais toujours infiniment plus rapide que le disque dur.

3) Tu peux déjà augmenter la capacité du disque avec un compresseur comme Stacker ou MS-DOS 6 (qui a son propre compresseur intégré). Les disques durs coûtent actuellement entre 1 000 et 1 500 francs les 100 Mo (1 400 francs environ pour un 100 Mo, 2 500 francs pour un 200 Mo, etc.).

4) A moins que tu ne veuilles faire de la 3D calculée ou du tableur, un coprocesseur ne te sera que de peu d'utilité.

5) Je le peux (applaudissez-le !). La première chose à comprendre, c'est que la mémoire du PC est physiquement d'un seul bloc. Si tu as 4 Mo installés, c'est un bloc de 4 Mo, pas des petits bouts placés ici et là sur ta carte mère. Le problème, c'est que le DOS, avec ses dix ans d'âge (comme Tilt !), ne sait gérer que 640 Ko (mémoire conventionnelle), plus 384 Ko réservés pour les extentions vidéo, son, Bios... (mémoire haute). Evidemment, ça ne sert à rien d'avoir 4 Mo quand on n'en utilise que 640 Ko. La première astuce, c'est de transférer de la mémoire entre les 3 Mo restants et une plage de 64 Ko placée en mémoire haute. C'est l'EMS (mémoire paginée), qui a l'avantage d'être universellement reconnue mais est lente et peu pratique. L'idéal, c'est de passer outre le DOS et de travailler directement avec la mémoire de 4 Mo comme s'il s'agissait d'un seul bloc. C'est la méthode employée par l'XMS (mémoire étendue), qui a l'avantage d'être simple à programmer et rapide, mais qui, du fait qu'elle contourne le DOS, est moins «stable» (plus sujette aux plantages).

6) C'est un chemin, un canal dans lequel passent les informations. Il y a un bus entre la mémoire et le processeur, entre la mémoire et les cartes d'extention, etc.

7) Revolution est distribué en France par Virgin Games (233, rue de la Croix-Nivert, 75015 Paris. Téléphone : 48 42 19 19).

8) Non, bien sûr. Les joysticks Thrustmaster disposent simplement de boutons supplémentaires qui permettent d'effectuer dans certains jeux des actions normalement gérées au clavier. Mais tous les jeux acceptent les joysticks analogiques classiques.

9) Oui ? Eh bien, je suis comme toi, j'attends ! Depuis quelques mois, nous recevons de plus en plus de jeux en «prébêta» (c'est-à-dire juste un peu jouables), et les éditeurs nous disent : «Allez-y, testez- les... Le jeu sort la semaine prochaine, fini et tout. Si, si, c'est possible...» Et, au début, on s'est fait avoir (avec SF II et The Legacy, par exemple). Tiens, on a eu il y a deux mois une version «presque finie» (je dirais plutôt «à peine commencée») de Betrayal at Krondor. Elle était complètement bugguée, il manquait la moitié des graphismes et les trois quarts des missions, il n'y avait pas de musique... Nous avons choisi de ne pas la tester et d'attendre une version VRAIMENT testable. Question d'honnêteté...

PROGRAMMATION

JE SUIS TOUJOURS EBAHI QUAND JE TROUVE UN AMATEUR DE PROGRAMMATION JE CROYAIS QUE J'ETAIS LE DERNIER...

D'abord, un grand bravo pour ton journal, auquel je suis fidèle depuis la première heure (si, si, j'ai trente ans...).

Je voudrais aborder avec toi un aspect des jeux qui n'est que rarement évoqué dans vos colonnes. Il s'agit de la programmation des jeux, plus particulièrement des techniques de programmation des cartes graphiques.

Souhaitant créer mes propres jeux, il me faut, pour cela, m'initier aux joies de la programmation de ma carte graphique VGA. Je suis informaticien professionnel, et je maîtrise bien plusieurs langages. Ainsi, l'aspect technique n'est pas un obstacle.

Seulement voilà : quelle n'a pas été ma surprise en constatant qu'il est très difficile de se procurer des ouvrages traitant le sujet en profondeur: La plupart n'abordent même pas le sujet, difficile j'en conviens, et seule la Bible PC propose un chapitre complet comportant explications et exemples. Hélas, sans doute par manque de place; les explications sont très réduites et pas toujours limpides. Certains ouvrages américains traitent à fond de la carte VGA mais n'offrent aucun «savoir-faire» pour l'animation et la manipulation des images. Ce manque flagrant de littérature PC m'a permis de constater que les librairies regorgeaient de bouquins inutiles et superficiels. Surtout chez certains éditeurs qui profitent de la crédulité des amateurs...

Alors, où puis-je trouver des ouvrages sur les techniques de programmation graphique, qui soient sérieux et réellement exploitables ? Sinon, explique-moi comment font les «pros» ? Comment ont-ils appris ? Sont-ils tombé dedans étant petits ? Ont-ils des livres secrets ? Faut-il faire partie d'une «intelligentsia» (des noms et des adresses !) ?

Bref, je propose que Tilt fasse une grande enquête sur les arcanes de la programmation des jeux et sur leurs auteurs. Je suis sûr que de nombreux lecteurs seront passionnés par ce dossier qui, peut-être, suscitera des vocations.

Didier

8080 A 2 MHZ (AVEC ÉMULATION 8088 SOFT)...

Je vous écris pour vous soumettre mon point de vue sur différents sujets.
1) Je ne comprends pas comment vous pouvez mettre des notes sur l'animation en testant tous vos jeux sur des 486dx (exemple : Veil of Darkness n'a sûrement pas besoin d'un 486 pour être correct !).
De même, la rubrique «Matériel nécessaire» est souvent exagérée. X-Wing tourne sur un XT, de même que Dune II, alors que vous affirmez que seuls les possesseurs de 386sx peuvent utiliser ces softs.
2) J'approuve totalement JLJ (un bon...) : les éditeurs de jeux sous-exploitent le PC. L'exemple le plus frappant est Ultima VII (1 et 2). Atroce ! C'est à croire que les petits génies d'Origin ne développent que sur 486dx2/66... Ou ils ne le regardent pas une fois terminé ! Contrairement à ce que certains pourraient dire, faire un scrolling multidirectionnel sur PC n'est pas compliqué. J'en programme de très fluides sur mon 286/12. C'est d'autant plus dommage pour Origin que les scénarios sont excellents...
3) Vous ne vous êtes pas arraché la tronche pour trouver les démos du dernier numéro (Tornado, merci PC-Review) ! Tâchez de trouver mieux !
4) Une petite remarque sur le Falcon : il pourrait sampler à 50 MHz. C'est bien beau mais, d'après la théorie de Shannon, l'oreille humaine ne peut percevoir que jusqu'à 20 kHz, et la fréquence de samplage devrait être le double de la fréquence maximale. Les sons que l'on pourrait entendre seraient à 25 kHz, ce qui est inutile. Donc, qu'il enregistre à 40 kHz ou à 50 kHz, c'est la même chose pour nous...
5) Votre magazine n'est pas assez épais.
6) Pour en revenir aux éditeurs : tous les programmes en 3D sont nuls, comparés au moteur de la VectorDemo de DVR. Messieurs les éditeurs, prenez-en de la graine...

Pink

PS: Merci d'avoir parcouru ma lettre de bout en bout. C'est courageux, vu l'écriture...



1) Nous n'allons pas nous amuser à reprendre des vieux 286, tout de même !!! Si, sur 486, un jeu est «très rapide», il sera sans doute correct sur 286. S'il est «rapide», cela risque d'être un jeu juste. S'il est «assez lent», il faudra une certaine dose de courage pour y jouer sur moins qu'un 386sx. S'il «rame» franchement, laissez tomber... Veil tourne sur un 386sx/16, mais c'est limite. Le «matériel nécessaire» correspond à notre estimation de la configuration minimale pour que vous puissiez apprécier le jeu. X-Wing fonctionne sans aucun doute sur un XT, mais il est déjà «juste correct» sur un 386sx/16 (il m'arrive souvent de tester la vitesse d'un jeu sur le PC de mes neveux). Y jouer sur un 286, c'est déjà faire montre d'héroïsme. Sur un XT, c'est pure folie...
2) Vous voyez, je vous le disais bien que les lecteurs m'apprécient. Vous voulez jamais me croire ! (HUMOUR (à plusieurs niveaux, d'ailleurs...))
Je ne vais pas défendre les gens d'Origin, même s'ils produisent, à mon avis, les meilleurs jeux qui soient. Il est évident qu'Ultima VII est franchement mal programmé. Qu'il y ait de superbes animations, des dizaines de sprites, que les personnages agissent indépendamment... tout cela ne justifie pas une telle lenteur. C'est sacrifier le plaisir des joueurs à des lourdeurs techniques. Et c'est inacceptable. Avec Underworld (I et II), Origin a montré sa maîtrise de la programmation. Pourquoi un Ultima VII à la vitesse de gastéropode asthmatique ? S'ils ne pouvaient pas animer leur jeu correctement, ils auraient dû réduire la taille des sprites. Bon, c'est idiot, ils ont gâché un jeu fabuleux. Tant pis pour nous... et tant pis pour eux !
3) Une petite histoire ? L'autre jour, j'arrive à la rédaction, et je trouve Doguy et Morgan en train de se lamenter. «Salut ! ça boume ? C'est quoi le problème ?» (ce sont deux de mes nombreux tics de langage). Morgan : «La démo que devait nous envoyer XXX fait 860 Ko...» Moi : «Et alors ?». Morgan : «... Et alors, on n'a que 380 Ko libres.» Moi : «Compactez !» Morgan : «Les 860 Ko sont DEJA compactés !» Sans commentaire. Et c'est chaque mois pareil. On appelle les éditeurs, ils nous promettent des démos géniales et minuscules, et, deux jours avant la date fatidique, ils nous disent :
a) qu'ils n'ont pas fini, qu'on l'aura dans dix jours ;
b) «Ça y est, c'est bon, pas de problème. Elle ne fait que 2 Mo, compactée. Doguy, Morgan, courage ! on est avec vous...».
4) J'ai pas tout compris, mais c'est sûrement très bien. Dis moi, les kHz, c'est pas ces drôles de saucisses qu'on mange à l'apéro ? L'échantillonnage à 50 kHz ne sert à rien, mais qui peut le plus peut le moins. Si Atari insiste sur le fait que son Falcon peut aller jusque-là, c'est surtout pour dire qu'il n'y a aucun problème à 44 kHz (qualité CD audio).
5) Pas épais, mon «canard» ? Tout frais venu de la ferme, nourri au grain...
6) De temps en temps, les éditeurs ont l'idée (géniale) de prendre un programmeur de démos dans leurs équipes. Parfois, aussi, ces programmeurs ont l'idée (géniale) de créer un goupe pour produire des jeux. Pas assez souvent, sans doute...
PS : Pour l'écriture, j'ai vu pire... Moi. par exemple, je n'arrive même pas à me relire...



Je suis toujours ébahi quand je trouve un amateur de programmation. Je pensais être le dernier... La programmation des cartes graphiques (VGA, en l'occurrence) est assez mal documentée, mais ce n'est pas insurmontable. La Bible PC, que tu cites, est une bonne base. Ses explications, traduites de l'allemand, sont parfois un peu absconses, mais, après tâtonnements, on arrive à faire des choses sympathiques. Pour produire une animation rapide, il faut faire appel à l'assembleur et s'affranchir de la lenteur des interruptions en écrivant dans le contrôleur et la mémoire vidéo. Tu as sans doute une formation informatique enseignant l'analyse, pas le «système D». Quand on n'a pas d'information (par exemple, l'adresse d'un port d'E/S), on est obligé de tester. Et'on arrive à trouver des astuces, des trucs. Si la Bible ne te suffit pas, il reste deux solutions. La première est de partir à la quête (bon courage...) du listing du Bios VGA, de préférence commenté par IBM soi-même. C'est le meilleur moyen, mais le plus difficile. La seconde solution est d'aller faire un tour chez les programmeurs de démos. Ils ont souvent des astuces presque géniales pour ce qui est de l'affichage, et ils sont nettement plus enclins à partager leur savoir que les programmeurs de jeux. Il te faudra tout de même besoin une bonne dose de persuasion...

VENTES

AMIGA

Vds A500 + 51 Ko + souris + nbx jx + utils + Action Replay MK III + joy + btes, px : 2 200 F. Vds Atari STF, px : 1 100 F. **Olivier SOLLIN, 7, rue Mirabeau, 91120 Palaiseau. Tél. : (16-1) 60.14.16.61.**

Vds A2000 + 3 Mo + DD 52 Mo + 2 lect. + souris opt. + imp. coul. + très nbx jx + 2 joy. etc... px : 4 500 F. **Christian FURPOIRIER, 92310 Sèvres. Tél. : (16-1) 47.77.40.97 (bureau).**

Vds A500 Plus Advantage + souris + 2 joy + logs + nbx jx (Flashback Indis kick of 2, 3...). **Benjamin LELLOUCHE, 24, rue du Châtaignier des Dames, 78210 Saint-Cyr. Tél. : (16-1) 30.45.33.15.**

Vds imp. HP Deskjet 500 coul. neuve emb. orig. px : 3 500 F. Vds logs éduc. et jx pr Amiga : 150 F. **Philippe POITOUN, 5, rue de Boulogne, 93200 Saint-Denis. Tél. : (16-1) 48.22.16.42.**

Vds Body Blows 120 F (compatible avec tout Amiga) ou vds Vroom M200. **Cédric PINSON, 28, cité de la Verrerrie, 51220 Courcy. Tél. : 26.49.61.78.**

Vds A500 avec 1 Mo, souris, joys, câble péritel, bons jx, px port compris : 2 300 F. **Yann REGNIER, 179, rue du Chanoine Pillons, 62200 Boulogne-sur-Mer. Tél. : 21.91.32.57.**

Vds A500, ext., 2 Mo, logs de copy et de musique, Sampel + joy + jx, px : 3 500 F + péritel. **Didier LECLERE, Centre Louis-Pergaud, 1, place Xavier-Authier, 25370 Metabief.**

Vds Scanner Zide pour Amiga, px : 800 F val. : 1 690 F ou éch. ctre matériel Amiga +. **Philippe DEDIEU, 3, rue Renoir, 93120 La Courneuve. Tél. : (16-1) 48.37.92.18.**

Vds jx sur Amiga avec notice à très bas px. **Grégory SABOUREAU, 1, chemin de la Blanchisserie, 38100 Grenoble. Tél. : 76.63.08.52.**

Vds A500 (V1.3) + 2 Mo + Action Replay MK2 + lect. ext. 5"1/4 + 260 disc; 5"1/4, px : 3 200 F. **Thierry MOUSSET, 28, rue de Normandie, 78480 Verneuil-sur-Seine. Tél. : (16-1) 39.71.62.96.**

Vds A500 + 1084 S + ext. 1 Mo + 2e lect. + souris + 2 joys + 30 orig. + 4 btes rgt + 400 disks, tbe, px : 5 000 F. **PASCALE, 76 Grand-Quevilly. Tél. : 35.69.83.92.**

Vds pour Amiga 500/600/1200/2000 nbx jx et util. Cher. contact SNES. Env. disk pour liste. **FABRICE, BP 179, 13676 Aubagne.**

Vds ou éch. jx sur A500. **John PYTKIEWICZ, Station Total, rue Jean Burger, 57070 Saint-Julien-Les-Metz.**

Vds A2000 (3 000 F) et 68030-25 Mhz + 68882 + 2 Mo ram 32 bits (4 000 F) et HD 42 Mog ou vte sép. **David BERGER, 4, impasse Saint-Simon, 13004 Marseille. Tél. : 91.85.38.19.**

Vds lect. ext. Amiga neuf 3"1/2 jamais servi, px : 600 F. **Didier SZAMVEBER, 20, avenue de Provence, 78140 Vélizy. Tél. : (16-1) 39.46.52.28.**

Vds Amiga A600 (1 Mo) + mon. coul. + souris + joy + 5 jx (Steet Fighter 2, Kik off 2 etc...) + amiga Worb, px : 3 000 F. **Cyril CAMPAYO. Tél. : 63.35.37.77.**

Vds A500 Plus + ext. 2 méga + Scanner 400 DPI 64 niv. gris + jx + utils + joy, px : 2 600 F ss gar. **Philippe VENET, Route de Notre Dame la Garenne, 27600 Gaillon. Tél. : 32.53.09.09.**

Vds A500 + 3 Mo + scanner + MK 2 + mon. 1084 complet, px : 7 500 F. Vds MD + 7 jx neuve, px : 2 000 F. **Hervé SEGUIRAN, Graverse du Moulin à Vent, 13015 Marseille. Tél. : 91.63.43.47.**

Vds HD 105 Mo pour A500 Plus, px : 2 500 F. Faire offre. **Bruno ROUSSEL, 4, allée Manouchian, 93270 Sevran. Tél. : 43.85.58.66.**

Vds orig. croisière pour un Cadavre : 100 F; CD Musical : The Bopyguard : 75 F, tbe. **François-Manuel FAURE, La Croix du Rocher, 38700 Le Sappey-en-Chartreuse. Tél. : 76.88.82.45.**

Vds A500 Plus + 20 jx + 20 disks + joy, très peu servis, px : 2 500 F. **Denis JOLIBERT, « Haut Rouzin », 47180 Ste-Bazeille. Tél. : 53.94.81.10.**

Vds A500 + ext + bte de rgt + tapis + souris + nbx disks de jx util et démos, px : 1 900 F. **Thierry VINCENT, 11, av. de la Redoute, 92600 Asnières. Tél. : (16-1) 40.85.14.84.**

Vds Amiga 2000 DD 32 Mo, Carte PC-2 3"1/2, carte Mem 8 Mo + mon. coul. + docs, px : 6 000 F, nbx logs, jx + util + Genlock + digiview. **Jean-Pierre KALFON, 124, boulevard Diderot, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.44.83.50.**

Vds jx sur A1200 (SF Prog, Zool, Chaos Engine, Desert Strike...), env. enveloppe tbrée. **Yann LE ROUX, 8, rue Kermenou, 29600 Plourin-les-Morlaix.**

Vds A600 (1 Mo + mon. coul. + souris + joy + 5 jx (Steet Fighter 2, Kik of 2 etc...) + amiga Worbench, px : 3 000 F. **Cyril CAMPAYO, 13, rue d'Auque, 81100 Albi. Tél. : 63.35.37.77.**

Vds A500 2 Mo 1084 S lect. ext. 250 disq interface midi stéréo Sampler joys, px : 4 500 F. **Stéphane PASTOR, route d'Alata, les Sept Ponts, 20090 Ajaccio. Tél. : 95.20.36.47.**

Vds A500 + 1 méga + 1 souris + 2 prolongateurs + 1 drive ext. + 1 mon. coul. + DP4 + 180 disks, jx, utils, px : 4 800 F. **Olivier LOAEC, 195, rue de Kerabec, 29800 Landerneau. Tél. : 98.85.38.34.**

Vds Amiga 600 avec 2 joys + 40 D7 + language « Amos », px : 1 500 F. Vds NEC Supergrafx + 2 jx + 2 joys, px : 500 F. **Daniel DUFOUR, 82, rue Blanqui, 93140 Bondy. Tél. : (16-1) 48.50.04.22.**

Vds A500 + 1, 5 Még. Ram + 100 disks + digitaliseur vidéo, px à déb. + Amos avec Compil : 500 F + Turbo Silver 3.0. **Sébastien MONATTE, Le Fauet, 43160 Félines. Tél. : 71.00.91.91.**

Vds nbx jx orig sur Amiga Monkey Island 1 et 2 VF à 100 F pce. Vds Chuck Roc Voyageur du temps : 50 F etc... **Kader CHIGUER, 15, rue Sainte Croix de la Bretonnerie, 75004 Paris. Tél. : (16-1) 42.74.58.25.**

Vds A500 + 1 Mo + 60 jx + joy + tapis de souris + cordon Double joys + 2 botes de rgt, px : 2 200 F. **Benjamin MELLOUC, 121, av. de Gravelle, 94410 Saint-Maurice. Tél. : (16-1) 43.96.35.50.**

Vds A1200, 2 Mo DD 80 MD + 200 LI 200 + Nome Music Kit + nbx logs. **Harald SONGORO. Tél. : 61.48.79.77.**

Vds A500, 2 Mo 1084 S, lect. ext. + 300 disq stéréo Sampler interface Midi ou éch. contre 486 DX 50 complet. **Stéphane PASTOR, Les 7 ponts Route d'Alata, 20090 Ajaccio. Tél. : 95.20.36.47.**

Vds orig. Amiga : DPaint 3, Another World, Lemmings, Blues Brothers, Quest of Glory, Zout px : 120 F pce. **Romual FERRANDO, 13, rue Aime Bouchayer, 38170 Seyssinet. Tél. : 76.27.31.62.**

Vds A2000 + DD 30 Mo + kit XT + 150 disks + joy, tbe, px : 3 000 F. Lect. ext, px : 300 F mon. 1084, px : 800 F. **Gil CAZAUBON, 2, bld Commandant Fayolle, 63500 Issoire. Tél. : 73.89.51.73.**

Vds A600/1200 Vds jx à bas px. **Arnaud LEROY, 2, rue des Mathelins, 62840 Fleurbaix. Tél. : 21.27.62.14.**

Vds jx A500 à bas px, demander liste. **Anthony NATUZZI, 131, av. de la Motte Servolex; 73000 Chambéry. Tél. : 79.62.22.51.**

Vds nbx jx A500 et A Plus. Px très intéressant. **David ROBACHE, 8, lot Molet Rincade, 81370 Saint-Sulpice.**

Vds A500 Starter Kit 1 Mo + horloge + livres + souris + jx orig. Voice Master C64, px : 400 F. **Willy RICHARD, 408, avenue du Docteur Jean Mac, 72100 Le Mans. Tél. : 43.84.30.19 (ap. 19 h).**

Vds A 500 1 Mo tbe + Starter Kit, px : 1 800 F. Vds Eye I et II. Flasb, Ishar, Lure, Vroom, Ski 2, px : 180 F pce. **Franck DETRES, 29, rue Maurice Berteaux, 78700 Conflan-Sainte-Honorine. Tél. : (16-1) 34.90.93.23.**

Vds orig. Amiga : Monkey Island 2, Crazy Cars 3, Flashback, Fire and Ice. **Dominique CADOT, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.03.84.14.**

Vds A500 1 Mo, 2e lect., jx, joys px : 2 500 F, PR C64, 1541, Fastload Epyx, Frezeframe, 200 disks, px : 500 F. **David BLOT, 32, rue des Moulins, 26000 Valence. Tél. : 75.43.65.45.**

Vds jx, utils, démos pour Amiga, px cool, env. 1 D7 pour liste + tbre. **Guillaume et Thibaut SEVRE, 6, impasse des Lauriers, rue des Petits Champs, 71850 Charnay-les-Macon. Tél. : 85.34.69.64.**

Vds A200 + 1084 S + nbx jx + joy, px : 3 500 F; vds 3865 x 16 + DD 40 + VGA + 2 drives, px : 3 800 F. Vds 486 + DD px à déb. **Florent LEFORT, 1, passage Britannicus, 77186 Noisiel. Tél. : (16-1) 64.80.41.78 (WE).**

Vds pour Amiga 1200, Lethal Weapon 3 et No Second Prize orig. : 150 F chac. port compris. **Laurent VILLEDIEU, 18, rue de la Belle Feuille, 92100 Boulogne. Tél. : (16-1) 46.03.51.30 (répondeur).**

Vds A500 + 1 Mo + joys + 1084 S + lect. ext. + imp. MPS 1230 + jx, tbe, px : 2 990 F. **Alain BAHUON, 8, rue de la Butte Verte, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : (16-1) 43.05.43.74.**

Vds A500 + écran 1084 + interf. Midi + souris + 2 joy + 5 jx d'orig. + 70 disks. **Emmanuel JEZ, 21 bis, Chemin de la Motte, 77410 Claye-Souilly. Tél. : (16-1) 60.26.17.18.**

Vds orgx A500 dès 80 F, Lure of Tptres, KGB, CR, Cadavre, 20 jx, demandez liste. **Daniel LEVEQUE, 29, route de Nieberbruck, 68290 Masevaux.**

Vds A500 3 Mo + DD 20 Mo (A590) + mon. coul. 1084 + joys + 60 disks, px : 3 900 F + imp. Epson FX 1050, px : 1 800 F. **Christophe BAHUON, 30, av. du bois de la Marche, 92420 Vaucresson. Tél. : (16-1) 47.41.78.60.**

Vds A500 + 512 Ko + souris + joy + alim. + câble péritel + 30 jx + bte, px : 1 900 F. **Stéphane HERING, 27, rue Paul Vaillant Couturier, 92140 Clamart. Tél. : (16-1) 46.38.20.75.**

Vds A500 1 Mo + 512 K + 300 disks + jx orig. + meuble + lect. ext. + Mousse Master + imp. coul. + acc., px : 6 000 F à déb. **Hervé KROES, 24, rue Edmond Bonte, 91130 Ris-Orangis. Tél. : (16-1) 69.06.74.54.**

Vds A500 1 Mo + 1 souris + 100 disks + mon. coul. + util., px : 3 000 F. **Pierre CHAPUT, 77, rue Jacquard, 69004 Lyon. Tél. : 72.00.98.90.**

Vds A1200 ss gar. + util. + jx, px : 2 500 F à déb. **David HECQ, 517, rue de la Fontaine, 62110 Menn Beaumont. Tél. : 21.75.80.10.**

Vds Amiga 600 + joys + nbx jx, px : 2 000 F à déb. **Nicolas NATINEL, 72, rue Jean Jaurès, 29000 Quimper. Tél. : 98.53.38.37.**

Vds A500 Norme Americaine + ext. 512 Ko Horloge + Supraram 500 RX 2 még : 2 000 F. **Luc PEETERS, 6, rue de l'Hôpital Saint-Louis, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 42.03.34.15.**

Vds pour Amiga Prowrite 3.3., px : 300 F; Digipaint 3 : 150 F; Elan Performer : 100 F, souris opt. : 100 F. **Jean-Marc RICHARD, 3, rue D'Aufreville, 78200 Mantes-la-Ville. Tél. : (16-1) 30.92.27.07.**

Vds A500 + mon. coul. + joys + souris + 60 jx + utils, px : 2 990 F. **Cédric MONTAGNE, Traverse des Avocats, 83260 La Crau. Tél. : 94.66.26.38.**

Vds nbx orig sur Amiga, px : 120 F pce port compris. **Michel RODRIGUES, 10, allée des Peupliers, 93220 Gagny. Tél. : (16-1) 43.09.55.17.**

Vds jx sur A500 à bas px, demander liste. **Anthony JOUÊTRE, 2, allée des Prunelles, 29600 Plourin-les-Morlaix. Tél. : 98.72.53.42.**

Vds A500 1 Mo + 1084 S + souris + joys + livres + 2 jx orig + Delux Paint 4, px : 3 500 F. **Thomas LEMIR, 92 Clamart. Tél. : (16-1) 46.38.76.03.**

Vds orig. Amiga : Flashback, Bat 2, Street Fighter 2, Celtic, Legends, Dominium; px : 100 F à 200 F. **Thierry MENGEAUD, 18, bis av. Frédéric Joliot-Curie, 38130 Echirolles. Tél. : 76.09.40.01.**

Vds A500 + ext. 512 Ko + moni. 1084 S + nbx logs (jx, util.) + joys, px intéressant. **Daniel DRUAIS, 3, rue Desaix, 78800 Houilles. Tél. : (16-1) 39.68.66.89.**

Vds A500 + nbx jx orig + man., px : 1 500 F. **Eric FARGIS, 20, allée des Dahlias, 93700 Drancy. Tél. : (16-1) 48.31.98.90.**

Vds jx sur Amiga à bas px. **Alexandre HOFF, 111, allée des Bruyères Le Piochet, 73000 Chambéry.**

Vds jx sur Amiga liste gratuite. **David ROSELL, 31, chemin Vieux, 82350 Albias.**

Vds jx et utils sur Amiga 1200 et 500. Contact sympa, sérieux et durable. **Jérôme PIGUEL, rue du Penquer, 29120 Pont-L'Abbé. Tél. : 98.87.34.22.**

Vds jx sur A500 et 1200) bas px. **Xavier SAGATOVA, résidence Les Lignières, bâtiment I2, 95150 Taverny. Tél. : (16-1) 34.08.08.98.**

Vds A500, ext. mémo., lect. ext. 3"1/2 joys, câble péritel, px : 2 500 F. **Laurent SCHNEIDER, 242, route d'Oberhausbergen, 67200 Strasbourg. Tél. : 88.27.14.45.**

Vds A500 ext. 1 Mo + lect. ext. + disk, px : 1 600 F. **Philippe LECLERQ, 6 bis, rue de Neuvilly, 59540 Inchy. Tél. : 27.85.20.89.**

Vds jx sur Amiga et PC. **Jean Noël CAEYMAN, 21, avenue Mont d'Est, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : (16-1) 43.03.74.12.**

Vds jx sur Amiga. Liste sur demande. **Gérard CONCHE, 33, rue André Maurois, 19100 Brive. Tél. : 55.24.40.34.**

Vds A500 1 Mo + moni. 1083 S + 100 disks, px : 2 500 F. **Christian BARRETEAU, 1 bis, rue Maurice Thorez, 91300 Massy. Tél. : (16-1) 69.30.52.78.**

Vds jx sur Amiga à très bas px. **Frédéric MAZERAT, 48, rue Jean Jaurès, 27340 Pont-de-l'Arche. Tél. : 35.23.14.84.**

Vds A1200 + mon. 1084 + lect. ext. + imp. Rim 120 D + 2 souris + joypad + 800 disks, px : 5 600 F. **Alexandre OSTOPINKA, 7, cité Jean Gremillon, 93000 Bobigny. Tél. : (16-1) 48.30.70.81.**

Vds jx et utils sur A600 déb. bienvenu. Ach. disk vierge 3"1/2 pas cher. Faire offre. **Salim GRENDI, 26, rue Jacques Cartier, 85000 La Roche-sur-Yon. Tél. : 51.62.32.66.**

Vds nbx jx et util à très bas px sur Amiga. **Christian TURLAN, 59, rue de Franceville, 93220 Gagny. Tél. : (16-1) 43.88.60.59.**

Vds A500, moni. coul. 1084 S ext. mem 2 Mo + lect. ext. + 2 souris + joy + nbx jx orig. + livres, px : 4 000 F. **Patrick CAMBEFORT, 49, bd de l'Europe, 34500 Béziers. Tél. : 67.76.46.20.**

Vds A600 ss gar. + jx + util, px : 1 500 F + TV 40 cm 1 400 F ou éch. ctre neo geo + jx. **Régis FORTUN, 14, rue de Charente, 44800 Saint-Herblain. Tél. : 40.46.94.37.**

Vds orig Amiga : Body Blows, Battle Isle, Flasback, Project X, Monkey 2 (anglais) : 125 F pce. **Axel DELONCLE, 6, rue Santos Dumont, 40000 Mont-de-Marsan. Tél. : 58.06.36.78.**

Vds A500 Plus + moni. + souris + 2 joys + nbx jx, px : 3 000 F. **Christophe RAVIER, 13, rue de l'Égalité, 94500 Champigny. Tél. : (16-1) 49.83.85.54.**

Vds jx et utils Amiga à prix hyper cool. Demander liste. **Stéphane GALOPIN, 125, av. du Général de Gaulle, 66500 Prades.**

Vds HP 485 X + livre de prgs, px : 2 000 F; vds A500 + ext. 512 Ko + 2 joys + 60 disks. **Benjamin ROGER, Ruelle du Marais, 80290 Blangy-sous-Poix. Tél. : 22.89.35.96.**

Vds A500 tbe + ext. + manuels + souris + péritel + 160 jx et utils (Bodyblo SF Rog, Alien 92), val. : 2 500 F, px : 1 600 F. **Guillaume POMMIER, 15, Mail Gérard Philippe, 77185 Lognes. Tél. : (16-1) 60.06.68.60.**

Vds jx A500 orig. Liste sur demande. **Philippe GOURCEROL, 11, av. Pierre Guillot, 87350 Panazol.**

Vds carte Speedy 14 MH2, px : 650 F lect. ext. HD/DD Taec : 690 F; DEVPAC 2 : 350 F; DPAINT 3 + AGA : 490 F. **Jean-Yves LACROIX. Tél. : 99.50.99.88.**

Vds sur Amiga jx orig. : Bat 1 et 2, Robocop 3, Turrican 1, RVF Honda, King Quest V, Loom... **Jacky CARROUÉ, 20, place Sauvé Delanoue, 77100 Meaux. Tél. : (16-1) 64.34.12.59.**

Vds A500 Plus + joy + jx + souris + demos + utils + ext. 512 K, px : 2 000 F. **Cédric VANIEZ, 36, rue des Molveaux, 77700 Coupvray. Tél. : (16-1) 60.04.39.26.**

Vds jx orig. amiga : Perfect Gen ; Battle Isle ; History Line ; Compilation Fun n° 3, px : 100 F + 1 Wargame en cadeau. **David BASSENGHI, 49, rue de Terrenoire, 42100 Saint-Etienne. Tél. : 77.33.05.98.**

Vds A500 + souris, px : 800 F. **Johann FAILLARD, 27, rue des Noyers, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 48.39.36.06.**

Vds jx sur Amiga. Liste sur demande. **Jocelyne RODET, 6, rue St Didier, 26140 Anneyron. Tél. : 75.31.56.02.**

Vds A500 Drive int. et ext. neuf, extention 512 K + joys + doubleur + souris neuve + 200 jx. **Pascal BARBERO, 5, rue Ampère, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 45.73.01.11.**

Vds A500 + extension + joy + Softs, px : 1 300 F. **Marc RIVOAL, 11 ter, av. Louis Bordes, 93240 Stains. Tél. : (16-1) 48.21.24.56.**

Vds jx à bas prix sur Amiga. **Jimmy BROUCKE, 5, av. Jean Moulin, 13580 La-Fare-Les-Oliviers.**

Vds A500 Plus + moni. coul. + joys + souris + 30 jx + revues, px : 3 000 F. **Mathieu PERROT, 21, rue du Cherche Midi, 75006 Paris. Tél. : (16-1) 42.22.30.03.**

Vds A500 Plus + 9 orig. (Body-Blows, Flashback, Chaos-Engine) + mon. + nbx des disks, px : 4 000 F. **Guillaume JULIA, route de Montauban, 82710 Bressols. Tél. : 63.02.11.52.**

Vds Amiga 2000 + mon. cl. + 1 drive 3"1/2 + drive 5"1/4 + HD 42 Mo + joys + disks + carte PC XT, px : 3 000 F. **Jean-Bernard GRASSET, 10, rue de la Forêt, 18340 Levet. Tél. : 48.25.11.21.**

Vds ext. mémo. 512 Ko ; A500 avec horloge 150 F ; imp. Epson FX 850, px : 900 F. **Philippe BAUDOUIN, 18 bis, rue Denis Lavogade, 94360 Bry/Marne. Tél. : (16-1) 48.81.08.88.**

Vds jx orig. pour Amiga de 50 F à 150 F. **Daniel DUFFAU, 13, rue Michel Ange, 94380 Bonnevil-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.99.98.33.**

Vds A500 Plus + Extension 1 Mo + disks (utils, démos, jx, instr). Peu servi, px : 2 500 F. **Philippe ADOBATI, 7, place de Gaulle, 57157 Marly. Tél. : 87.55.17.96.**

Vds A500 + 512 Ko + Livres + disk — Éch. jx sur 1200 ; Ach. Modem. **Jean DELMARTY, av. des Cévennes, 26120 Malissard. Tél. : 75.85.26.28.**

Pour A500 jeu orig. Nigel Mansell G.P. bte orig. neuf, px : 150 F. **Georges SIMOES, 3, rue Pierre Miguet, 27750 La Couture Boussey. Tél. : 32.36.64.33.**

Vds A2000 B Fat, 2 lect. int., Kick Start 1.3, 2.04 + 300 disks et cadeaux, px : 3 500 F. **Sébastien CAPUT, 20 bis, av. de la République, 78330 Fontenay-le-Fleury. Tél. : (16-1) 34.60.97.19.**

Vds A2000 B + 1084 S + 2e lect. + DD 45 Mo + HP A10 + orig : Maxiplan, Kindwords, etc... + nbx jx, px : 5 600 F. **Jack BERNARD, 2, rue François 1er, 30900 Nîmes. Tél. : 66.67.72.24 (le soir).**

Vds A500 + DD 20 Mo + ext. 512 K + 2e lect. + écran. coul. + 100 jx + joys, px : 4 500 F à déb. **Olivier ESTARDY, 252, av. Daumesnil, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.40.45.86.**

Vds A500 jamais servi, px : 1 800 F; Scanner : 1 000 F. **Jean-Luc DAVEAU, 7, allée du Clos Molet, 92190 Meudon. Tél. : (16-1) 45.34.13.44.**

Vds A500 1 Mo, moni. coul, souris, joys, nbx jx & utils, btes de rgt, px : 3 000 F. **Bertrand AUVILLE, 9, Impasse du Pas d'Été, 72000 Le Mans. Tél. : 43.24.09.72.**

Vds sur Amiga org : Eye of the Beholder : 200 F; Battle Isle : 200 F; History Line : 220 F. **Fabrice LAMATA, 7, bd d'Arcole, 31000 Toulouse. Tél. : 61.23.62.70.**

Vds A500 + 1083 S + lect. ext. + Mo Ram + souris, joys + 150 disks + bte rgt, px : 3 500 F (imp. 24 aig., px : 4 500 F). **OLIVIER. Tél. : (16-1) 43.31.46.47.**

Vds A500 Plus + Kickstart + moni. coul. Philips + jx, px : 1 990 F. **Stéphane BAHON, 114, av. Philippe Auguste, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.71.61.52.**

Vds A600 + TV coul. Sharp + 1 Mo + 2e lect. + 3 joys + 500 jx + btes + tapis souris, px : 3 000 F. **ALEXANDRE. Tél. : (16-1) 43.08.87.85.**

Vds jx A500 et A1200 à très bas px. Vds HD PC 170 Mo Ide neuf, px : 2 000 F. **Christophe DUFOUR, 52, boulevard de Scarpone, 54000 Nancy. Tél. : 83.96.46.96.**

Vds A500 + 1 Mo mon. coul. + 2 joys + souris + 2 bts rgt + 250 disks + revues, px : 2 500 F. **Olivier CLOITRE, 1, allée de Picardie, 77186 Noisiel. Tél. : (16-1) 64.80.49.79.**

Vds A500 + 512 Ko + 2e lect. ext. + 2 joys + péritel + très nbx jx, px : 1 500 F. **Olivier FRANCHI, 97-125, av. Roger Salengro, 92290 Châtenay-Malabry. Tél. : (16-1) 47.02.76.66.**

Vds A500 Plus Advantage + 2 joys + nbx jx, util, Demos + souris + bte peu servi, tbe, px : 3 500 F. **Mickael PERHIRIN, Lann-Er-Rock, 56000 Ploemeur. Tél. : 97.85.27.81.**

Vds A500 Plus, 2 Mo Chip, 2 Mo Fast, 1.3 et 2.0, WB 2.1, MD Protar SCSI 124 Mo (gar. 1 an), px : 7 000 F. **Sylvain BAIL, 4, rue des Fresnes, 44730 Tharon-Plage. Tél. : 40.27.86.57.**

Vds jx et utils sur Amiga à très bas px. Liste sur demande. **Benjamin TRANQUY, 80, rue de Belleville, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 44.62.91.43.**

Vds A500, 1 Mo + 1083 S + imp. MT 81 + 200 disks + bte + Power Monger + Civilisation + docs, px : 4 500 F. Cher. contacts A1200. **Loïc LETEXIER, 81, rue Mederic, 92250 La Garenne-Colombes. Tél. : (16-1) 42.42.84.04.**

Vds A500 Plus + M 501 + Multi Start 2 + Rom 1.3, px : 2 500 F/1083 S : 1 500 F/MDGVP 52 Mo/2 Mo, px : 3 000 F, tbe/Volumm 4 DPRO, px : 1 000 F. **Karl CHAN, 110, rue Jeanne d'Arc E7, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.84.87.02.**

Vds jx sur C64 Disk, px très intéressants, liste sur disk contre tbre. **David LEUCHART, 20, rue du Clos du Moulin, 59160 Lomme. Tél. : 20.92.51.99.**

Vds DD 40 Mo + carte contrôleur 2090 ; WorkB 2.1 (français) avec : Quarter Back — Amos — P. Page — D. Mouse, px : 1 000 F. **Philippe GABILLARD, 15, av. de Tobrouk, 78500 Sartrouville. Tél. : (16-1) 39.15.00.47.**

Vds DD 52 MB Protar pour A500 (+) + 2 Mb Ram + Alim + câbles + util + 2 jx orig, px : 2 500 F, tbe. **Dimitrios VEZIROGLOU, 6, rue Debelleyme, 75003 Paris. Tél. : (16-1) 48.04.78.49.**

Vds DD GVP 120 Mos 2 Megas de Ram pour A500 et 500 +. Px : 3 500 F à déb. **Sébastien LEGEAY, 6, allée des Armoises, 44300 Nantes. Tél. : 40.94.11.66.**

Vds C64N avec lect. disk + K7 + 100 K7 orig. + synthé vocal + 300 jx, px : 2 500 F. **Jean François LEBEAU, Beauvais Nalliers, 86310 Saint Savin. Tél. : 49.48.74.90 (ap. 20 h sauf dim.).**

Vds imp. DMP 2160 avec câble Amiga + Amstrad compatible Epson, tbe, px : 700 F. **Christians COUTELLIER, 10, rés. de l'Orangerie, 77310 Ponthierry. Tél. : (16-1) 60.65.53.58.**

Vds A500 Plus + nbx jx et util. + 200 disquettes + joys, px : 1 900 F. **Olivier STEENHAUT, 18, rue Janssen, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.03.08.54.**

Vds jx sur Amiga : Flashback (160 F) ; Cheesmaster 2100 (190 F), Robocop 3 (140 F), Rubilon (90 F). **Benoît CIARAMELLA, rue Basse, 30430 Barjac.**

Vds jx sur A500 à très bas px. Liste sur demande. **François BONAL, 13, rue Berlioz, 82300 Caussade.**

Vds jx orig. sur A500 : Street Fighter II : 100 F; Kick off : 50 F; High Way Patrol II : 50 F. **Sandy BERTONA, 25, rue Pierre Brossolette, 54800 Jarny. Tél. : 82.33.31.10.**

Vds A500 1.3 1 Mo Chip + écran + joys + souris opt + Nordic Power + logs + Starlc 200, px : 5 600 F. **Pascal LAKHDAR, 3, parc Henri Dunant, 94290 Villeneuve-le-Roi. Tél. : (16-1) 45.97.89.03.**

Vds A600 + ext. 1 Mo + nbx softs (jx, util), tbe, px : 1 300 F. **Benoît ESTRADE, 8, rue Rosenberg, 69200 Venissieux. Tél. : 72.50.20.03.**

Vds A500 Plus 1 Mo + Horloge + souris + 2 joys + jx orig. + nbx Demos : 1 500 F. Genlock Pal : 1 200 F. **Phil MATHIEU. Tél. : (16-1) 42.03.79.00 (av. 20 h).**

Vds A500 + lec. ext. + mon. 1084 S + ext. 512 K + nbx jx + livres + joys + Quadrupleur, px : 3 500 F. **Alain ANTOCI, 257, chemin de la Pierre Plantade, 34400 Lunel. Tél. : 67.71.37.84.**

Vds jx orig. A500, tbe, 50 F pce. Liste sur demande. **Christian BARRE, 27, rue des Côteaux, 70400 Bussurel. Tél. : 84.56.73.63.**

Vds A600 ss gar. + lect. ext. + scanner à main + 7 jx orig., px : 2 500 F. **Olivier SONNEVILLE, 93, rue René Panhard, 94320 Thiais. Tél. : (16-1) 48.90.46.58.**

Vds A500 + ext + joy + péritel + souris + nbx jx (Lemming 2, 5. FROG) + Mags (Tilt), px : 1 700 F. **Benoît LEFEVRE. Tél. : 23.58.10.57.**

Vds jx Amiga Super Frog, Body Blows, Chuck Rock 2 etc px intéressant. **Florent GUISAMBERT, BP 595, 76370 Neuville-les-Dieppe. Tél. : 35.84.71.36 (ap. 17 h).**

Vds A500 1 Mo, tbe + souris + 2 joys + orig + câble péritel, px : 1 700 F. **Yves SURANTYN, 21, av. Jacques Duclos, 95270 Saint-Martin-du-Tertre. Tél. : (16-1) 30.35.95.11.**

Vds A500 1 Mo + mon. 1084 S + joys + souris + tapis + jx + docs, tbe, px : 3 000 F. **Thierry LASSALLE, 5, allée de la Colline, 93160 Noisy-le-Grand.**

Vds A 2000 B Rom 1.3 et 2.0 + DD 42 Mo + carte PC XT + lect. 5"1/4 + écran 1084 S + lect. ext. + 2 souris + livres + DP + jx, px : 7 000 F. **Pascal PAURELLE, 22, rue Jules Ferry, 77127 Lieusaint. Tél. : (16-1) 60.60.55.82.**

Vds A500, ss gar., 3 joys, ext. mém., 50 Disks, souris, péritel, tbe. Px : 1 500 F. **Ronnie BRUNETTI, 179, rue du Menil, 92600 Asnières. Tél. : (16-1) 47.99.07.10 (HB).**

Vds 60 jx orig. (Amiga Docs + btes 50 Frs) pce (Tbe). **Francis JANOU, 19, 21, chemin de l'Ariel, 78430 Louveciennes. Tél. : (16-1) 39.69.90.34.**

Vds A2000 B + carte PC/XT + DDur 30 Mo + scanner, px : 2 500 F, tbe, proposé aide et conseils + jx, utils, démos, docs. **Vincent GAGNEUR, 87, av. P. Brossolette, 92120 Montrouge. Tél. : (16-1) 42.53.27.80.**

Vds A500 Plus + 2 joys + souris + Mousepad + nbx jx (Lemmings 1 & 2, Zool, Flash Back...), px : 2 300 F. **Eric BOTTERO, 7, rue Dunant, 17000 La Rochelle. Tél. : 46.34.21.70.**

Vds A500 + mon. coul. ext., lect. ext., 200 disks avec btes etc, px : 2 800 F. **Stéphane WILLEMIN, 39, rue Chaptal, 92300 Levallois-Perret. Tél. : (16-1) 47.57.29.02.**

Vds A2000 WB1 3"1/2.0 1084 S; 2 lect. HCD 52 Meg; 3 Meg Ram Digiview Disks, px : 5 000 F. **Serge LEMPEREUR, 53, rue de Paris, 91120 Palaiseau. Tél. : (16-1) 60.14.65.15.**

Vds A600 HD + lect. ext. + Kick Start V 1.3 et 2.0 + joys + jx orig. et utils + Casier, px : 5 000 F. **Gérard SEVILLA, 2, rue Antoine de St-Exupéry, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : (16-1) 48.50.16.97.**

Vds A600 ss gar. + lect. 3"1/2 + Rom 1 3/2.0 + 2 joys + 120 jx, px : 2 500 F à déb. **Laurent BOURBONNEUX, 30, rue des Chênes, 91230 Montgeron. Tél. : (16-1) 69.42.90.85.**

Vds A500, 2 Mo + doc + souris + man. + cadeau, px : 1 500 F. Vds jx 50 F à 100 F. **Christian MIMOSO, 8, av. Elysée Reclus, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 45.55.72.80 (ap. 20 h 30).**

Vds Amiga 2000 B + 2e lect. ext. + Action Replay MK 3.0, px : 4 000 F à déb. **Jacques GRELINEAUD, 12, rue André Rivoire, 92240 Malakoff. Tél. : (16-1) 46.54.32.56.**

ATARI

Vds 520 STE + moni. coul. Philips + souris + joy + jx et utils orig. px : 2 500 F. **Stéphane FRITSCH, 20, allée Lucien Coupaye, 91560 Crosne. Tél. : (16-1) 69.48.53.68**

Vds 520 STF + moni. coul. + jx px : 2 300 F. **Claude ROUBIN, 36, rue Danton, 93100 Montreuil. Tél. : (16-1) 49.88.17.30 ou 42.87.38.96 (bur.).**

Vds 1040 STE + moni. coul. + GFA Basic + 6 jx orig. + souris + joy + log. Scrabble tbe px : 2 500 F. **Maud MERMET-BOUVIER, 35, grand'Rue, 13002 Marseille. Tél. : 91.91.03.36**

Vds 520 STE + moni. coul. SC 1435 + 1 joy + nbx jx px : 3 500 F tbe. **Thomas REYNAUD, 1, rue de la Melonnière, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.51.21.81**

Vds 520 STE 1 mo + écran coul. SCI 435 + 2 joys + nbx jx (Robocop III, Vroom, Indy...) + utils val : 9 500 F px : 4 500 F. **Christophe DAVY, 50100 Cherbourg.. Tél. : 33.53.08.99**

Vds 520 STF px : 1 300 F vds jx à bas px dem. liste. **Christophe LEGRIS, 14 D, allée de la Libération, 57100 Thionville. Tél. : 82.82.80.04**

Vds 1040 STE + moni. SC 1435 + 100 jx + accessoires tbe px : 3 000 F. **Gaël BOGHALEM, 74, traverse Noire, Saint-Marcel, 13011 Marseille. Tél. : 91.35.29.35**

Vds 1040 STE + moni. coul. + magazines + joys + nbx jx et utils px : 3 200 F. **Denis MARIE, 17 bis, rue François Villon, 95430 Auvers-sur-Oise.**

Vds jx orig. sur 520 et 1040 STE/STF. **Marc BECRET, 83, rue Grieu, 76000 Rouen. Tél. : 35.70.54.05**

Vds 520 STE, moni. coul., 80 disks tbe, boîte rangt val : 7 600 F px : 4 000 F. **Jérôme NARDELLO, 6, rue des Alouettes, 91600 Savigny-sur-Orge. Tél. : (16-1) 69.96.69.26**

Vds 520 STF + moni. coul. SC 1425 + joys + 60 jx + revues + GFA px : 2 500 F (tbe). **Mathieu LEMARECHAL, Ferme de la Sécheresse, 76560 Héricourt-en-caux. Tél. : 35.56.66.19**

Vds jx orig. Atari ST 150 F les 2 Manhunter-Rambo 3, Batman, Barbarian 2, Hostages, Kick off 2, Ninja War, etc. **J-François RUIU, 20, rue Roseaux, 67400 Illkirch. Tél. : 88.67.20.14**

Vds Atari 520 STE + écran coul. SC 1425 + souris + tapis + 2 joys + jx + utils + lect. neuf : 3 000 F. **Damien DRISS, 6, rue de l'Aude, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 64.47.22.12**

Vds Atari 520 STF + nbx jx + utils + B. rangt. + 2 joys + rallonge + souris + Freeboot px : 2 500 F. **Wilfried POINT, 8, cours d'Arnhem, 35200 Rennes. Tél. : 99.51.86.09**

Vds 1040 STE coul. + impri. + lect + joys + 200 disq. + origx + magazines + souris val : 9 000 F px : 3 000 F. **Leander FUCHS, 3, rue du Château, 95360 Montmagny. Tél. : (16-1) 39.84.00.69**

Vds pour ST : ST Replay 8, Monkey Island, Ultimat Ripper, disks vierges à très bas px demandez liste. **Jean-Michel MAURER, 30, rue de Suzange, 57290 Seremange.**

Vds 1040 STF + souris + 2 joys + nbx jx et utils tbe 2 000 F. **Guy NAVARRO, 31700 Beauzelle. Tél. : 61.59.72.02**

petites annonces

Vds 520 STE + souris + disquette vierge px : 4 500 F (tbe). **Benoit LALANNE, 26, rue des Pyrennées, 64800 Benejacq.**

Vds 1040 STE + moni. coul. + magazines + joys + nbx jx et utils px : 3 200 F. **Denis MARIE, 17 bis, rue François Villon, 95430 Auvers-sur-Oise. Tél. : (16-1) 30.36.78.93**

Vds 1040 STE : 1 700 F (option : moni. coul. DD 46 3 mo) et/ou 2 joys, 64 disks, nbx utils, 5 jx (150 F pce) tout : 5 500 F. **Christian MOREREAU, 9, allée du Périgord, 31770 Colomiers. Tél. : 61.78.91.21**

Vds 1040 STE + moni. coul. + souris + 2 joys + jx orig. + util. + boîte rangt + livres + rallonge px : 3 500 F à déb. **Pierre-Yves BACCOU, 2, rue Claude Matrat, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : (16-1) 45.29.16.80**

Vds jx sur ST/E à bas px. Liste gratuite. **David ROSELL, 31, chemin Vieux, 82350 Albias. Tél. : 63.31.09.05**

Vds jx pour 520/1040 ST tout petit px, liste sur demande. **Xavier PANCHEVRE, Les Mauvrets, 49800 Brain-sur-L'Authion.**

Vds 520 STF DF + 100 dks + 2 souris + nbx jx, px : 1 500 F vds MD + 2 joys + 5 jx + emb. px : 1 500 F. **Alex HARMANT, 26, av. Youri Gagarine, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.80.06.18**

Vds 520 STE 1 mo + moni. coul. + souris optique + joy + nbx jx px : 2 900 F tbe. **Xavier POLGUER, 10, bd Delaup, 06400 Cannes. Tél. : 93.99.00.26**

Vds 520 STE Mo + MV16 + souris + nbx jx & utils px : 2 500 F + port ou éch. contre A500 1 mo + jx. **Yannick PIERRE, Cité des Primevères, 86120 Les Trois-Moutiers. Tél. : 49.22.68.68**

Vds sur ST nbx jx liste sur demande. Env. enveloppe timbrée. **Jun MASUKO, 49, rue des Chaumières, 29340 Riec-sur-Belon. Tél. : 98.06.96.73**

Vds orig. ST à 50 F liste gratuite. **Anthony BLICQ, 25, rue des Sculpteurs, 93240 Stains. Tél. : (16-1) 48.23.34.23**

Vds jx sur STF (Grand Prix, Sensible Soccer, Iron Lord, Leader Board Golf, etc) cher. contact sur Hérault. **Guilhem SANT, 27, av. Jean-Jaurès, 34370 Cazouls-les-Béziers.**

Vds 1040 STE moni. coul. lect ext 2 joys cop. Blitz Turbo nbx jx et utils px : 4 200 F. **Jean-Luc CLERC, rue Pierre Loti, 47110 St-Livrade-sur-Lot. Tél. : 53.01.38.35**

Vds 520 STF + moni. coul. + joy + souris neuve + tapis + très nbx logs tbe px : 2 000 F. **Christian DUPRE, 16, rue de Lucerne, 91140 Villebon-sur-Yvette. Tél. : (16-1) 60.14.16.47**

Vds STF + souris + moni. coul. + 20 jx + joys + 20 disks vierges + 6 livres px : 2 500 F. **Fabien KACZMAREK, 20, rue Chanzy, 28000 Chartres. Tél. : 37.28.32.63**

Vds sur ST orig. + Doc/Stazrglider 2, Sherman M4 + Terminator 2, WWF, Games 92, The Simpsons VS Space Mutants. **Louis COMBE, 15, bd Paul Doumer, 06110 Le Cannet. Tél. : 93.45.52.14**

Vds 520 STE + souris + moni. coul. SC 1435 + jx (Street Figthers 2 Another the World) px à déb. **Christophe MONARD, HLM les Foulques, 01330 Villars-les-Dombes. Tél. : 74.98.09.25**

Vds 1040 STE + moni. coul. + 2 joys + émul. Pc (2 dos) + nbx jx origs à déb. **Jérôme SZLACHTA, Rte de Givry, 08130 Ambly-Fleury. Tél. : 24.72.05.60**

Vds ou éch. jx sur ST px raisonnable liste sur demande. **Cyrille DUFOUR, 4, rue Alfred de Musset, 49100 Angers.**

Vds moni. coul. pour Atari px : 1 000 F rech. digitaliseur audio et Modem. **Gil EURYALE, 182, av. Jean Lolive, 93500 Pantin. Tél. : (16-1) 49.91.08.59**

Vds 1040 STE + moni. coul. + joys + souris + jx et utils + magazines px : 3 200 F. **Denis MARIE, 17 bis, rue François Villon, 95430 Auvers-sur-Oise. Tél. : (16-1) 30.36.78.93**

Vds pour STE impri. laser SLM 804 neuve 3 000 F + Publishing Partner Master 900 F à déb. **Arnaud JEAN-JOSEPH, 1, place Léo Lagrange, 37300 Joue-les-Tours. Tél. : 47.53.26.46**

Vds 1040 STF + DD 20 mo SH 205 + utils + joy + nbx jx : Legendoffaerghail, Dungeon, Chaos... 3 800 F. **Jean-Paul DURONPIER, 24, av. Audra, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 46.13.76.74**

Vds jx à très petits px sur ST liste contre timbre. **Jean-François BITU, 147, impasse Malherbe, 61100 Flers. Tél. : 33.65.61.35**

Vds pour ST Timeworks Publisher 2 px : 600 F offert : F-19, Hot Road, The Ultimate Ride (orig.). **Richard THIBON, 8, rue Francisque Voytier, 42100 Saint-Etienne. Tél. : 77.32.46.58**

Vds orig. pour ST : Defender of the Crown, Speedball I, Stargider 1 et 2, Baal, Test Drive px : 100 F pce. **Jérôme BERETTI, 34, rue du Puits Châtel, 41000 Blois. Tél. : 54.78.44.09**

Vds 520 ST + 100 jx + joys + revues tilt + accessoires px : 1 500 F à déb. cher. jx Mégadrive. **Julien PHILIPPE, 16, impasse Mouillas, 13008 Marseille. Tél. : 91.73.60.25**

Vds pour STE Crack Dow, Powerdrome, Space Harrier, Space Racer 50 F pce. **Fabien BALAVOINE, 9, villa Mérimée, 95210 Saint-Gratien. Tél. : (16-1) 34.28.06.32 (ap. 18 h).**

Vds STE 2 mo + souris + joys + jx + utils tbe 2 200 F et impri. 81 ruban neuf 9 aig. px : 1 000 F. **Sully, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.64.19.92**

Vds 520 STF + 2 joys, souris, 30 jx (Sensible Soccer, Vroom...) manuels, disquettes vierges, px : 1 000 F. **Eric MESSAVA, 3, ruelle des Fonceaux, 78240 Aigremont. Tél. : (16-1) 30.65.82.13**

Vds sur ST (E) : Grand-Prix (Microprose), DCK; 150 F pce port en sus. **Fabrice BIDAUD, 1, square Cathuis, 44000 Nantes. Tél. : 40.89.01.15 le soir.**

Vds 520 STE + câbles + souris + joys + tapis + 20 orig. (jx, utils). Px : 1 500 F port compris. **Michel. Tél. : 53.09.81.59**

Vds jx STF/E à px sympa liste sur demande. **Marc MOLITERNO, 9, rue Thomas Edison, 82000 Montauban.**

Vds jx pour ST Amiga et consoles, env. disk + une env. timbrée (4,20 F pour liste). **Conan CLUB, BP 112, 06220 Vallauris.**

Vds ST cher. Ishar (bte + doc) ach., éch. vds Powermonger + WW1, BAT, Sball 2 Immortal, Explora 2, Indy... (50 à 150 F). **Benjamin BOCQUET, 21, rue Laurent Poli, 77760 Achères-la-Forêt. Tél. : (16-1) 64.24.47.58**

Vds nbx jx utils, éduc. avec doc sur STE/Amiga, liste sur dem. **Jean-Luc GEBLEUX, « La Respelido », Campagne Tronc, 13140 Miramas. Tél. : 90.58.21.42**

Vds 520 STF + impri. + livres (20) + souris + joys + 50 jx px : 2 500 F à déb. **Alexandre ROGER, Le Village, 26760 Montpellier. Tél. : 75.59.57.03**

Vds 520 STE 1 mo + carte MV 16 + nbx jx et utils px : 2 500 F ports non compris. **Yannick PIERRE, Cité des Primevères, 86120 Les Trois Moutiers. Tél. : 49.22.68.68**

Vds impri. HP Desktet 500 + câble (ST, Amiga et PC) + feuilles + cartouche px : 2 700 F. **Vincent LAPORTE, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 45.25.95.94**

Vds jx sur Atari, liste gratuite. **David ROSELL, 31, chemin Vieux, 82350 Albias.**

Vds 1040 STE + moni. coul. stéréo + lect. ext Atari + 40 disks boîtes docs + livre sur STE px : 3 800 F à déb. **Bertrand, Etampes (Essonne). Tél. : (16-1) 64.94.10.29**

Vds 520 STE + joys + souris + notice + jx tbe px : 1 500 F. **David GILITOS, 9, rue des Granges, 77000 Melun. Tél. : (16-1) 64.39.16.09 ap. 18 h.**

Vds 520 STF 2 méga + moni. + Trackball + souris + 2 joys + jx : Epic, Robocop 3, M. Island... px : 2 000 F. **Fabien LELARD, 91, av. Marceau, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : (16-1) 48.47.32.90**

Vds Méga STE 2/48 + moni. mono + lect. ext + nbx jx (Vroom, Sensible...) + utils (Rédac 4, Calamus...) + joys + cart. : 4 500 F. **Sylvie FOLLIARD, 117, rue des Dames, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 45.22.83.79**

Vds 520 STE (2 mo) + écran commodore + 2 joys + 60 jx px : 2 500 F val : 10 000 F. **Thomas PUECHAVY, 17, rue Chanoinesse, 75004 Paris. Tél. : (16-1) 46.33.88.77**

Vds Méga ST+4 : 5 500 F, moni. coul. : 600 F, impri. Starlc 10 coul. : 1 500 F, nbx jx 30 F pce. **Maxime PAWLAK, 4, square du Trocadéro, 75116 Paris. Tél. : (16-1) 47.55.06.44**

Vds jx orig. pour ST : Epic, Vroom 1 et 2, Hook, An. World, Fl 9, Falcon etc... 50 à 200 F. **Christophe LE CORRE, 7, allée des Sapins, 37170 Chambray-les-Tours. Tél. : 47.25.15.74**

Vds 520 ST moni. mono nbx jx orig. + disqs prix intéressant. **Martial BERTRIX, 33, impasse de la Pêcherie, 02490 Vermand. Tél. : 23.66.57.56**

Vds 520 STE (1 mo) + 100 disks (utils, jx...) px : 2 000 F. **Xavier SAUTEREAU, 1, rue des Lilas, 69960 Corbas. Tél. : 72.50.68.60**

Vds 1040 STF + moni. coul. + 2 joys nbx jx + utils + digitalisateur vidéo px : 3 000 F à déb. **Jean-Louis LALAURIE, 102, av. Maurice Thorez, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.71.45.27**

Vds 520 STE + 1 mo + moni. coul. + impri. CT2 120D 1 300 F 50 jx orgx 20 à 250 F liste sur dem. tout : 3 500 F. **Jean SOUILLE, 151, bd Ney, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.29.25.53 (H.R.)**

Vds STE 4 MEG + méga file 30 + mono SM 125 + citizen 120 D + Mand Scan. Stred + vidi ST + jx & docs px : 12 000 F. **Alexandre SANCHO, 13, rue des Cascades, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.49.20.47**

Vds Atari et Amigz vds utils jx, éducs et des docs px bas. **André SEINGIER, 19 bis, rue du Baringhien, 59000 Lille. Tél. : 20.92.80.45**

Vds pour ST jx, utils et démo à bas prix. **Stéphane LIBERT, 8, rue André Mounier, 33340 Lesparre.**

Vds Kick off 2, Ishar, Crystal's of Arborer neufs px : 250 F pce sur ST. **Guillaume GROUCY, 4, rue d'Isigny, 14000 Caen.**

Vds 520 STF + souris + joys + nbx jx (Gobliiins, Burgon Attack...) vds px : 1 350 F. **Julien ARNOULT, 2, rue Boieldieu, 91240 Saint-Michel-sur-Orge. Tél. : (16-1) 60.15.72.43**

Vds pour 520/1040 STF jx utils, doc éducs à très bas px. **José BULTEZ, 33, rue de la Moissonnière, 59640 Dunkerque.**

Vds jx sur 520/1040 ST petit prix liste sur demande. **Xavier PANCHEVRE, Les Mauvrets, 49800 Brain-sur-L'Authion.**

Vds 1040 STF + souris, 3 joys, 10 jx origx (Vroom, Indy 3) logs, rallonges tbe, px : 2 700 F. **Raphaël PETRAU, 34, rue Jean, 76300 Sotteville-les-Rouen. Tél. : 35.62.04.36**

Vds ST/STF/STE/XL/XE vds jx + nbx utils et ACC Hard et Softs. **Jean-François TEIGNY, 241, av. des Grands Godets, 945000 Champigny-sur-Marne.**

Vds 520 STE + moni. coul. + souris + tapis + 1 joy + 60 jx (Vroom + Lotus 1) et 2 px : 2 800 F à déb. **David ZAOUI, 36, bd Anatole-France, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 43.52.61.21**

Vds 520 STF (1 mo) lect. ext + joys + souris + jx origx + log. pro. px : 1 500 F. **Jean-Olivier OUSSET, 34, chemin de la Serre, 31160 Pechbonnieu. Tél. : 61.04.53.22**

Vds Atari 1040 STF + jx + joys + démos px : 2 000 F à déb. + PC 3086 VGA mono : 2 000 F avec jx, utils etc... **Nicolas BRUNNER, 1, rue du Comté de Saint-Cricq, 64000 Pau. Tél. : 59.30.16.41**

Vds jx pour 520/1040 STE pris bas. Liste sur demande. **Gérard CONCHE, 33, rue André Maurois, 19100 Brive. Tél. : 55.24.40.34**

Vds pour Atari Dom Pubs et Images en tout genre (formats GIF TGA SPC PC 1) listes contre timbre à 2,50 F. **Serge WENDLING, Impasse des Oliviers, 30190 Sauzet.**

Vds 520 ST moni. coul. souris 2 joys tapis + 25 jx origx (Wolpack Railway TYC. Powermonger...) px : 3 000 F. **Jean-Pierre VALLES, Les Maussangs, 03700 Brugheas. Tél. : 70.59.31.61**

Vds 520 STF 1 mo tbe (boîte + manuel) px : 1 500 F. **Philippe COLLIOT, 127, av. Général de Gaulle, 94320 Thiais. Tél. : (16-1) 45.60.94.27**

Vds lecteur DF pour ST px : 350 F. **Nicolas BRONARD, Impasse Jean Jaurès, 95540 Méry-sur-Oise. Tél. : (16-1) 36.64.84.08**

Vds 520 STE + moni. coul. 1435 + 30 jx (Ishar, Disc, Shadowof the best 2, etc...) Laser Copy 5.0 + un log. de music (Quartet) tbe px : 3 200 F. **John RATEAU, 13, rue du Général Leclerc, 78500 Sartrouville. Tél. : (16-1) 39.57.59.45**

Vds 520 STF + moni. coul. SC 1425 + jx + joys + utils + souris px : 2 400 F. **Vincent ARNAUD, 4, bd de Glatigny, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.54.73.29**

Vds 1040 STF + moni. coul. + 370 jx + 3 joys + nbx livres px : 4 500 F. **Olivier REVENU, 128, av. Ronce, 78500 Satrouville. Tél. : (16-1) 39.13.05.14**

Vds jx ST à bas prix liste sur demande. **Laurent VAISSIERE, 44, rue du Théâtre, 75015 Paris.**

Vds 520 STF + 2 souris + moni. coul. + 2 joys + livres + utils + impri. Drive + nbx jx, px : 4 000 F (val : 9 000 F). **Mathieu CAPPE, 16, rue Louis Philippe, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.24.17.55**

Vds DD 30 Méga ST tbe px : 500 F. **Jean-Marc THIBOUVILLE, 1, place des Fleurs, 93140 Bondy. Tél. : (16-1) 48.47.65.97**

Vds : Another Wobld, Addams Family, Epic, Robocop 3, Deluxe Paint, les Maîtres de l'aventure sur STE px : 180 F pce. **Yohann SPARFEL, rue du Stade, 29830 Saint-Pabu. Tél. : 98.89.76.56**

Vds bas px jx Civilisation sur ST. **Alexis WARRET, 291, rue du 8 mai, 62143 Angres. Tél. : 21.45.24.61**

Vds 1040 STE + souris + joys mon. coul. + GFA Basic + jx px : 2 500 F. **Maud MERMET-BOUVIER, 35, Grand'Rue, 13002 Marseille. Tél. : 91.91.03.36**

Vds Atari tbe très peu servi px : 1 000 F. **Nicolas JOLY, Hameau de Creteuil, 71150 Chaudenay.**

Vds 520 STF, souris, joys, 90 jx, câble TV, bon état px : 950 F. **Patrick VIGNOLO, 6, rue du Feuillage, 64140 Lons. Tél. : 59.32.31.38**

Vds 520 STE + nbx orig. (Sensible 2, Vroom 2, Nigel M., Lotus 2 etc.) + 2 joys + souris NB : tbe, px intér. **Mathieu TERTRAIS, 16, parc des Balkans, 35200 Rennes. Tél. : 99.32.07.25**

Vds 520 STE moni. coul. Philips ext 2 mo 200, disks, joy, lect. ext. impri. Canon BJ 10 Ex. le tout ou sép. **David DUMONT, 8, rue Georges Laroque, 76300 Sotteville-les-Rouen. Tél. : 35.73.96.99**

Vds Atari 520 STF coul. tbe + joys + souris + docs + jx + utils px : 2 800 F. **Frédéric ROMERO, 1, allée des Myosotis, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.94.94.14**

Vds sur STE/F jx, utils, démos, cartouche MV 16 + music Master. **Daniel LEMAIRE, 20, allée des Tilleuls, 59310 Orchies. Tél. : 20.61.64.49**

Vds 1040 STE tbe + moni. coul. SC 1435 + souris + 2 joys + jx px : 4 000 F. **Benoit LAMENDE, 17, rue M. Bonaparte, 92210 St-Cloud. Tél. : (16-1) 47.71.29.43**

Vds très nbx jx pour ST et PC liste sur demande et px très sympa. **Bruno DUGAS, 20, rue Fourchue, 82000 Montauban.**

Vds 1040 STE + moni. coul. + joy + souris doc sur demande. **Yves MERMET-BOUVIER, 35, Grand'Rue, 13002 Marseille. Tél. : 91.91.03.36**

Vds 520 STE (1 mo) + moni. H. S + 170 jx (Harlequin, Goblins 2...) + 2 joys + 2 souris + tapis livres meuble px : 1 500 F tbe avec emballages. **Rég. parisienne. Tél. : (16-1) 48.38.29.31**

Vds 520 STE 1 méga + moni. coul. + rédac 3.15 + ST Comp. 2 + jx orig. + joys + mags + etc... px : 4 500 F. **Gilles GADY, 1, allée André Rivoire, « cité des Auteurs », 93260 Les Lilas. Tél. : (16-1) 48.45.62.14**

Vds STE 2.5 mo, moni. VGA + 1 joy + lect ext + mags nbx disks (Epic, Vroom SFT 2...) px : 4 990 F à déb. **Laurent MACHURA, 1, allée des Boutons d'Or, 79230 Prahecq. Tél. : 49.26.03.15**

Vds Atari 520 + moni. coul. + câble péri. + souris + joys + 50 disks + tapis souris tbe px : 1 500 F. **Franck ROUBAUD, LEP Galliéni, 83600 Fréjus. Tél. : 94.53.19.38**

Vds 1040 STE tbe + 50 disks 1 500 F modem Cap 23 + Cirrus 2 450 F Switch Ecran Mic 100 F 20 jx origx 30 à 80 F. **VISSAC, 46, rue des Trois Chênes, 91800 Brunoy. Tél. : (16-1) 60.46.75.29**

Vds sur ST Microprose Golf origx px : 200 F. **Yves MERMET-BOUVIER, 35, Grand'Rue, 13002 Marseille. Tél. : 91.91.03.36**

Vds 520 ST moni. coul. 125 souris, tapis, joy, 25 jx origx (Wolpack Railway Tycoon Powerm. etc...) px : 3 000 F. **Jean-Pierre VALLES, Les Maussangs, 03700 Brugheas. Tél. : 70.59.31.61**

Vds 1040 STE + moni. coul. SC 1224 + mat + 100 à 500 jx! Super px! vds écran SC 1224, nbx jx à déb. **Sébastien GOURGUES, Lotissement de la Gare, 40420 Brocas.**

Vds 520 STE (1 mo) + moni. coul. + joys, souris, nbx accessoires + 150 disks tbe ss gar. px : 2 500 F. **Antoine DESMARAIS, 190, allée du Nouveau Monde, 34000 Montpellier. Tél. : 67.22.29.06**

AMSTRAD

Vds CPC 6128, moni. coul. + imprimante DMP 2000 + nbx jx orig. + disks vierges. TBE. **Claudine CEZAC, 18, rue Mirabeau, Belle Isle, 11200 Lezignan-Corbières. Tél. : 68.27.50.23**

Vds CPC 6128 coul. + manuel + man. + 60 jx + moniteur. Px : 1 700 F. **Eric GARINO, 63, av. de la Pointe Rouge, bât. Caroli, 13008 Marseille. Tél. : 91.72.06.29**

Vds CPC 6128 coul. + Tuner TV + housses + meuble + nbx jx + revues + man. + util. : 2 000 F. **Sébastien FRANCESCHINO, 23, rue Eugène DERRIEUN, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.87.55.64**

Vds CPC 464 moni. coul. + 2 joys avec câble + 190 jx tbe. Px : 1 500 F. **Laurent LEROSSIGNOL, 5/3, allée du Basilic, 14120 Mondeville. Tél. : 31.83.25.71**

Vds CPC 664 + nbx jx 1 500 F. Vds T07 + jx 300 F. **Bruno ADEN, 26, chemin du Bras du Chapitre, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 48.99.74.91**

Vds 6128 Plus + moni. coul. + 1 pad. + 1 joy + nbx. (The Last Crusade...) Px : 2 000 F. **Denis COSNIER, L'Urin, 44160 Pontchâteau. Tél. : 40.88.03.64**

Vds CPC 6128 + moni. coul. + Tuner + nbx jx + manuel + Bureau spécial 6128 + kit télécharge. Px : 2 000 F. **Farid SERBOUH, 10, rue Alphonse Daudet, 38100 Grenoble. Tél. : 76.09.82.37**

Vds 3286 Amstrad, DD 40 Mo, Lect. 3"1/2, 5"1/4, souris, Dos 5.0, Win 3.1 + jx peu servi. Px : 5 000 F. **Franck MARTIN, 15, rue des Fontaines, 27800 Brionne. Tél. : 32.44.93.54. (W.E)**

Vds CPC 464 coul. + DMP 2000 + DDI1 + 2 joys + 100 jx disk + 20 jx K7. Px : 2 500 F à déb. **Boris HERLEM, 9, rue des Erables, 78150 Rocquencourt. Tél. : (16-1) 39.66.09.58.**

Vds CPC 6128 Plus + 1 pad + 1 joy + nbx jx (Moktar, Robocop, The Last Crusade) écran coul. Px : 2 000 F à déb. **Denis COSNIER, L'Urin, 44160 Pontchâteau. Tél. : 40.88.03.64.**

Vds CPC 464 mono + 100 log. DDI-1 ad. péritel + souris Amx + joy : 1 500 F. **Bruno MENESTREY, 28, rue Henri IV, 93460 Gournay-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.03.60.14.**

Vds nbx jx sur CPC 6128. Liste sur demande. Ach. TV Tuner et Radio Réveil. **Benjamin BOUCARD, 3, allée Albert Camus, 27140 Gisors. Tél. : 32.27.16.72.**

Vds sur CPC jx orig. K7 de 20 à 40 F. D7 de 50 à 70 F. Radio Réveil 200 F. Meuble CPC 400 F. Revues 10 F. **VANNIER, 33, rue Labat, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.52.45.47.**

Vds imprimante mono Amstrad DNP 3160 (9 aig.) + Ruban. Px : 900 F. **Cédric ENJOLRAS, 9, rue Guy ROPARTZ, 54000 Nancy. Tél. : 83.96.48.66.**

APPLE

Vds Macintosh Plus avec DD. **Frédéric ROQUES, 77, av. Louis Cordelet, 72000 Le Mans. Tél. : 43.77.03.31.**

Vds jx sur Mac coul. : Indiana Jones and Atlantis, Warlords, Secret of Monkey Island. Px : 250 F (orig.) **Christophe ACHOVIANTZ, 63, av. de la Pointe Rouge, La Trinidad, 13008 Marseille. Tél. : 91.73.77.89.**

Vds Apple 2e avec carte 128K + nbx jx + joy + nbx livres. Px à déb. **Alain SOUFFI, 20, av. Jean Aicard, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 48.06.30.09**

Vds Macintosh Classic 2,5 Mo et 52 Mo DD. Px : 5 000 F à déb. **Didier SAINT LAMBERT, 12, rue de Reims, 77290 Mitry-Mory. Tél. : (16-1) 64.27.50.60.**

THOMSON

Pour Thomson MO5 vds lecteur cass. neuf 250 F port compris. **Michel ETIENNE, 252, rue de la Liberté, 59600 Maubeuge.**

Vds Thomson MO6 + livres prog. + jx : 800 F. **Laurent DIDIER, 5, route de Saint Antoine, 69380 Chazay d'Azergues. Tél. : 78.43.74.21.**

Vds T09 Plus + écran coul. + impr. + tableur + T.Textes + Modem + jx + 1 joy + doc. : 2 800 F tbe. **Thierry SALLE, 55, rue du Four, 94360 Bry-sur-Marne. Tél. : (16-1) 47.06.30.25.**

Vds T08 Thomson. **Jérôme HOULLE DAUDIN, 14, rue des Vignettes, 78980 Longnes. Tél. : (16-1) 30.42.44.09.**

DIVERS

Vds Multiplan IV et Aldus page Maker vers. 4.0 : 800 F. **Hugues PERRIN, hameau le Pouilly, 69490 Sarcey. Tél. : 74.26.85.83.**

Vds impr. Star LC10 coul. + câble + papier + cartouches : 1 100 F. Synthé AZ 7500 Bontempi Midi : 1 100 F. **Patrice JEAUNEAU, 5, rue des Fleurs, 54150 Lubey. Tél. : 82.20.95.19.**

Vds portable Toshiba 8086 ram 640 Ko DD 40 Mo mono + Dos 5.0. Px : 3 000 F. Lecteur 3"1/2. **Yveline TOURTE, 4, rue du 19 mars 1962, 93440 Dugny. Tél. : (16-1) 48.37.42.15.**

Vds CDI Philips (CD Audio/ CD Photo/ CD Interactif neuf) gar. 1 an. Val. : 5 000 F. Px : 4 000 F. **Arnaud BLAEVOET, 22, rue Chaptal, 92300 Levallois Perret. Tél. : (16-1) 47.57.31.37.**

Vds Tilt du 63 au 86 (hors série compris) 15 F pce. **Etienne LARRIBERE, 4, rue de la Banque, 82000 Montauban. Tél. : 63.63.37.92.**

Vds Sono 100 W : 3 000 F. Table mixage 4 voix + magnéto : 700 F. **CHRISTOPHE. Tél. : 91.71.98.66.**

Carte SCSI DD et CD Rom : 500 F + carte série, joystick : 150 F. **Thierry BASSO, rue des Escaliers, 83560 Esparron. Tél. : 94.80.60.09.**

Vds jx à bas px. **Farid BELLILI, 20, place des Quatre Vents, 78570 Chanteloup-les-Vignes. Tél. : (16-1) 39.70.59.03.**

Vds carte Golden Soud compatible MT 32, S.Blaster, MPU 401, port joy, sortie casque etc... 2 000 F à déb. **Guillaume PERNOT, 6, rue Lahargue, 33610 Gazinet. Tél. : 56.07.66.77.**

Vds DD 160 Mo Maxtoride 256 K cache 16 MS 03/93 3"1/2. Px : 1 590 F. **MORIN, 38090 Villefontaine. Tél. : 74.27.06.55.**

Vds Strike commander + Speech (orig.) 350 F ou éch. (faire offre). **Erik BENARD, 13, rue Flatters, 75005 Paris. Tél. : (16-1) 43.31.70.33.**

Vds impr. Epson LQ1000 132 C24 aig. 1 000 F. Moni. coul., peritel Philips CM8521 500 F. **Samuel DEPREZ, 28, rue Chanzy, 62580 Vimy. Tél. : 21.55.67.91.**

Vds Magazines jx video : Tilt, PC Review, GEN 4, Joystick, PC Player. Px : 25 F pce. TBE. **Florent NOUGUEZ, 7, av. Gallieni, 91710 Vert-le-Petit. Tél. : (16-1) 69.90.30.64.**

Vds Shynté Roland E-15 neuf, Pol 4.3 2 voix 128 sonorités + pieds + cordon midi : 2 500 F. **Gilles CAYEZ, 28, rue de Troussures, 60155 Rainvillers. Tél. : 44.47.65.73.**

Vds jx orig. bas px Monkey I, 2 Dune, Campaign, Adams F., Epic, Tip off Ning, Commander, John Barnes, God Father. **Eric VERON, 2, impasse des Epineuy, rés. l'Aubier, 74100 Vetraz Monthoux. Tél. : 50.87.23.51.**

Vds 3 log. Fil FD 5,25 orig. : Numéro 10, Football, Echecs 3D, Imfiltrator, Sim Hélicoptère 100 F. **Marc FERAL, 24, rue Albert Joly, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.50.25.51.**

Vds The Simpsons, Wrestle Mania, Terminator 2. Px : 200 F pce avec code. **François DORLEANS, Pibs CP 13, 56038 Vannes Cedex. Tél. : 97.47.49.80.**

Vds jx bas px : Dody Blows 140 F. The Manager 180 F. Robocod 110 F etc... **Denis FERIAUD, 9, rue Barrême, 69006 Lyon. Tél. : 78.94.03.32.**

Vds 2 DD Ide 120 MGA : 1 200 F. Quantun 240 MB 2 500 F. SCSI Hyper Puissant moitié px. Peu servi. **Isabelle PIERDON, allée des Lilas, 93270 Sevran. Tél. : (16-1) 43.32.36.36.**

Vds carte Sound Blaster pro 2 ss gar. + log. complets. Px : 1 000 F. **Phala-Duc LU, 26, rue du Dr Jean Perlis, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 43.84.45.92. (Soir).**

Vds Synthe Yamaha SY 55 Polyphonie Multi timbres Sequenceur intégré, ss gar. 07/93. Px : 5 000 F. **Massinissa AZZOUG. Tél. : (16-1) 43.77.08.16.**

Vds écran SC 1425 + jx gratuits. Px intéressant. **Miguel MORA, 54, rue Davy, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.28.46.18.**

Vds orig. Indiana Jones and the Fate of Atlantis (anglais) : 150 F. Vds anciennes revues Tilt. **Serge MONTET, 15, chemin de la Grange, 69680 Chassieu. Tél. : 78.90.66.56.**

Nbx Shareware Freeware avec Doc. Prise en main rapide en français. Liste sur disk ctre 10 F. **Michel REYNE, 13, rue Saint Blaise, 28160 Mézières-au-Perche. Tél. : 37.96.70.28.**

3615 TILT

Le téléchargement consiste à transférer des fichiers à partir du minitel sur votre micro : pour cela, il vous faut bien sûr un minitel, un micro et un câble pour les relier. Il vous faut aussi un logiciel de téléchargement, pour le transfert, la gestion de la communication et la correction d'éventuelles erreurs. Le nôtre s'appelle **TRANSITY.**

Pour le commander, il vous suffit de remplir ce bon et de le renvoyer, accompagné d'un chèque bancaire ou postal du montant correspondant, à :

TILT minitel
9/13 rue du Colonel Pierre-Avia
75754 Paris cedex 15

❑ disquette Transity au prix de 25 F ❑ disquette + câble au prix de 100 F

NOM : ____________________ Prénom : ____________ Age : ________

Adresse : ____

Code Postal : |_|_|_|_|_| VILLE : ____________________

MARQUE DE VOTRE MICRO : ____________________________

FORMAT DISQUE : ❑ 3"1/2 ❑ 5"1/4 CABLE : ❑ DB 9 ❑ DB 25

petites annonces

PC

Vds orig sur PC : X-Wing et Dune II VF avec notice VF. **Michel PARIS. Tél. : (16-1) 47.76.14.31.**

Vds orig sur PC : X-Wing Strike Commander : 200 F, Zool : 150 F; Paris-Dakar : 50 F. **Paul PENG, 33, rue Ravel, 59250 Halluin. Tél. : 20.37.31.51.**

Vds ou éch. orig. PC : F1 GP; X-Wing; Indy 4 VF; Alone in the Dark; Bargon Attack, px : 150 F pce. **Hugues NOURRY, 33, rue Hoche, 92240 Malakoff. Tél. : (16-1) 40.84.84.37.**

Vds jx PC 3"1/2 orig. Nicky Boom, px : 150 F. **Damien DUPRE, 34, route de Lyon, 38300 Bourgoin Jallieu. Tél. : 74.93.24.94.**

Vds jx PC à très bas prix. **Fabrice BAJOLAIS, 25, av. des Chèvrefeuilles, 93220 Gagny. Tél. : (16-1) 43.88.09.01.**

Vds jx PC orig. : WC2, Monkey 2, Simlife, F11 7A, px : 200 F. Alone in the Dark Comanche B17, Dune : 150 F. **Philippe LABROT, Cité des Elèves, BP 6078, 34030 Montpellier Cedex 1.**

Vds jx PC orig. 5"1/4 et 3"1/2 (Inca, Strike, XWing, F1 GP) de 100 F à 250 F. **Roman LISSOWSKI, 29 b, rue dela Ville aux Roses, 44000 Nantes. Tél. : 40.59.66.66.**

Vds PC 486-SX 25, 85 Mo DD — 4 Mo Ram, Carte + écran SVGA 64 K caché, ss gar., px : 7 900 F. **Eric WEISLINGER, 39, rue du 22 Septembre, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 43.33.99.82.**

Vds PC 486-20 Packard HD 105, 2 lect., px à déb. ou carte mère 486-ZO 2A 5 Mo + carte SVGA + contr., px : 2 500 F. **Bin ZHANG, 87, ch. Salade Ponsan, 31400 Toulouse. Tél. : 62.26.76.72.**

Vds PC 2086 2 lect. VGA coul. 14" + Log. + mouse, doc, px à déb. Donne cours d'informatique sur Marseille. **GORMARD, 36, rue Kruger, 13004 Marseille. Tél. : 91.84.72.99.**

Vds PC 286 20 MHZ 1 Mo Ram HD 40 Mo 5"1/4, 3"1/2 SVGA + disk, px : 4 000 F, console GG + 3 jx, px : 1 000 F. **Ivan LEROY, 37, rue Louis Rolland, 91120 Montrouge. Tél. : (16-1) 46.55.40.89.**

Vds jx PC orig. : Another Terminator 2 Swar, Gremlins 2, px : 150 F pce à déb. **Julien MONSALLUT, Le Petit Pascaud, 16190 Saint-Amant de Montmoreau. Tél. : 45.60.25.35 (ap. 20 h).**

Vds pour PC lect. 3"1/2, 1,44 M, px : 250 F, lect. 5"1/4 1,2 M, px : 250 F. **Michel POTIER, 42, rue Voltaire, 94190 Villeneuve-Saint-Georges. Tél. : (16-1) 43.89.62.44.**

Vds jx PC neufs : Flashback : 200 F; S Tacker 3, px : 600 F; FIGP : 200 F. SQ5 : 300 F. KQ6 : 250 F. Comanche : 200 F, etc... **Franck JOUSSE, 24, rue de Turpenay, 37100 Tours. Tél. : 47.51.34.48.**

Vds jx PC (X-Wing, Stunt Isl, Flash Back, Comanche...), ach. CD Rom PC et jx. **François Louis, 41, av. de Ségur, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 43.06.46.22.**

Vds PC 86 S Amstrad + DD + mon. mono VGA + lect. 3"1/2 + logs et Windows, px : 2 800 F. **André DAGAULT, 10, rue de Cornizan, 56880 Ploeren. Tél. : 97.40.04.38 (ap. 19 h).**

Vds orig. PC : XWING, Dune 2, EOB 2, Strike, Comander Plus, Speech, Midwiwter, Indy 4, SQSVF, Glory 3. **Frank FILIPETTI, 48, rue Malfangeat, 38400 Saint-Martin-d'Hères. Tél. : 76.25.00.57.**

Vds jx PC 3"1/2 : Serpent Isle, Dark Seed, 13 Har, Wrath of the Demon, Magic Pocket (150 F à 250 F). **Laurent GOURMELEN, 2, allée des Campanières, 83400 Hyères. Tél. : 94.38.72.10.**

Vds PC VGA 256 coul. + joys + souris + nbx jx, px : 4 500 F. **Olivier GUERIN, 20, bd des Neuf Clés, 71000 Maçon. Tél. : 85.34.46.32.**

Vds PC 486 x 33 SVGA 3,5 HD DD 200 Mo Trident 512 Ko + orig. 120 Mo, val. : 15 000 F, px : 8 500 F. **Isabel GALLARDO, 94300 Vincennes. Tél. : (16-1) 43.74.12.38.**

Vds PC 286/12 HhZ, 20 Mo DD, lect. 3"1/2, 5"1/4, écran VGA, carte Adlib, MS-DOS 6; Work 2, px : 3 900 F. **David FRESNEAU, 20, rue Desgranges, 93100 Montreuil. Tél. : (16-1) 48.57.98.38.**

Vds jx PC orig : KQ5, JF2, GPU, GP5002, Croisière, PGA, Maupiti, Ducktales, Wolfpack, RR Tycoon, px : 100 F pce. **Thierry CAZENAVE, 4, avenue Corneille, 78160 Marly-le-Roi. Tél. : (16-1) 39.16.64.13 (ap. 20 h).**

Vds ou éch. pour PC jx orig. 250 F : MM3, Monkey 1 & 2, Loon, Indy 3 & 4, Savage Empire. **Dominique LEVRAY, 12, av. Charles Tellier, 78800 Houilles. Tél. : (16-1) 39.13.95.67.**

Vds PS 1286 écran coul. VGA DD 40 Mo DOS 4, Pctools, ss gar. px : 5 200 F. Éch. Lavra Bow2 contre Monkey 2 VF. **Corinne LETARD, 4, allée E. Jenner, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.29.97.59.**

Vds IBM PS1 4865X 25 MhZ DD 170 Mo, moni. coul. SVGA 14, 4 Mo, ext. 32, lect 1,44 Mo, MS-DOS 5.0, souris, log MS Work 2, Wind. 3.1. **Adrien NAMIGOHAR, 5, rue Médéric, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 47.99.48.70.**

Vds carte mère 386 D x 33 + copro 387, ss gar. **Philippe KUC, 20, cours de la Libération, 38100 Grenoble. Tél. : 76.21.76.07 (ap. 20 h).**

Vds 386 D x 40 HDD 107 Mo 5"1/4, 3"1/2 HD Ram 4 Mo SVGA 1024 x 768 14", souris, boitier tour, px : 9 500 F à déb. **Eric DONARD, 89, rue Joffre, 78700 Conflans. Tél. : (16-1) 39.72.45.40.**

Vds Compaq 386 D x 25 + SVGA + DD GO Mo + FD1, 44 + 4 Mo de Ram + souris + logs, px : 10 000 F. **Frédéric GARSON, 24, rue du Maréchal Foch, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.53.89.97 (12 h à 21 h).**

Vdspour PC carte + écran, px : 900 F (modèle EGA) neuf. **Jean Marc REYSSIER, 29, rue Léo Lagrange, 63200 Venissieux. Tél. : 78.67.97.97 (répondeur).**

Vds PC 486 D x 33, 256 Ko caché; DD 210 Mo; SVGA, Ram 4 Mo; 2 lect. 3"1/2, 5"1/4, SBPRO 2; Mouse; + 400 logs, px : 18 000 F. **Frédéric GOVAERT, 11, bd Kennedy, résid. Le Calliope, 66000 Perpignan. Tél. : 68.50.31.89.**

Vds nbx jx PC orig. 150 F : Sleep, Walker, Rome 92, Ad Nigell Mansell, Comanche, Eternam, F15 Strike, Eagle, etc... **Chantal HIEST, 16, résidence Bois Comptois, 62880 Annay-sous-Lens. Tél. : 21.28.53.17.**

Vds jx PC 3"1/2, px : 250 F : EN VF, Monkey 2, King Quest 6, Ultima 7, Amontra, Shadow of the Comet, Indy 4. **Laune PERREARD, 3, rue Katherine Mansfield, 77210 Avon. Tél. : (16-1) 60.72.02.92.**

Vds jx sur PC dès 30 F (P. of Persia 2 L2 etc...). Liste sur demande. **Anthony ROZIER, 24, petit Chemin des Planches, 01600 Trévoux. Tél. : 74.00.27.27.**

Vds jx orig. PC : Stant Island, Inca, Jet Fighter 2, Ultima 7, etc..., px : 100 F à 200 F. **Philippe MONJARET, 2, villa Sisley, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.32.06.44.**

Vds PC 386 DX 33 VGA + 4 Mo de Ram + Soundblaster + souris + joys + orig (XWing + Alone etc...), px : 6 500 F. **Antoine LEMAIRE, 28, rue Denis Gogue, 92140 Clamart. Tél. : (16-1) 45.27.00.13.**

Vds jx orig. pour PC et Compatibles; Epc et Gobliins 2 avec btes et codes, px à déb. **Thomas HENROT, 52, bd de l'Esterel, 06150 Cannes-la-Bocca. Tél. : 93.47.21.04.**

Vds jx PC : XWing : 300 F; Kirandia VF : 200 F. **Olivier ARCHIER, 6, place Eugène Pottier, 91240 Saint-Michel-sur-Orge. Tél. : (16-1) 69.04.01.26.**

Vds PC Kenitec 80286 12 MhZ, 1 Mo Ram, 2 lect; HD écran mono + filtre, DD 20 Mo (36 Stacké), nbx logs, px : 3 000 F. **CHRISTOPHE. 94000 CRETEIL. Tél. : (16-1) 48.99.88.79.**

Vds PC Tandon 3865 x 20 + Copro + DD 110 Mo + Ram 5 Mo + 2 lect. HD + SVGA coul. + imp. Epson, tbe, px : 8 000 F. **Remy CHIBOIS, 1, ter av. de l'Etang, 78320 Le Mesnil-Saint-Denis. Tél. : (16-1) 34.61.99.13.**

Vds PC 2086 lect 3"1/2, DD 30 Mo, 8 MhZ, imp. BJ10 Canon + jx + Adlib, px : 4 000 F à déb. **Jean-Davy DOUENCE, 15, route de Langoiran, 33670 Créon. Tél. : 56.23.34.20.**

Vds jx PC; Might 2, Magic 3, Grand Prix F1, Microprose; Civilisation; Bargon Attack, px : 200 F pce. **Daniel COURONNE, 12, rue Kléber, 78800 Houilles. Tél. : (16-1) 39.57.66.02.**

Vds PC 286 + 2 lect. + carte VGA + DD 40 Mo + carte série paral. + logs, px : 2 200 F. **Eric LATRIVE, 89, rue Jules Ferry, 78140 Vélizy. Tél. : (16-1) 39.46.83.52.**

Vds pour PC ATP V.2 : 330 F + Airbus A 320 : 250 F; bte d'orig. **Jean-Charles BUDING, 8, parc de l'Iton, 76130 Mont-Saint-Aignan. Tél. : 35.74.55.43.**

Vds pour PC un log. complet B17 Flying Fortress : 280 F. **Sébastien LETESSIER, Le Calvaire, 72240 Saint-Symphorien. Tél. : 43.20.70.75.**

Vdsou éch jx orig. PC : Aces of Pacific, Alone, Ace 1946, B17, Eye of BE.2, F117 Stealth, MMIV : 150 F. **Eric SAVY, 64, route d'Albi, 31240 Saint-Jean.**

Vds PC 8088 1 Mhz 640 Ko de Ram, souris, clav. 102 touches, écran VGA, carte joy + joy DD 20 Mo, nbx jx + prog., tbe, px : 3 500 F. **Benjamin MARTINETTI, 16, Fontaine des Bormes, 13430 Eygières. Tél. : 90.57.80.42 (18 h à 21 h).**

Vds carte 386, 33c + C. vidéo Orchid 256, 1024 x 768. Cher. contact sérieux; éch., ach., vds jx sur PC. **Guy Bernard WEIBEL, 52, rue Albert Camus, 68200 Mulhouse. Tél. : 89.43.26.38.**

Vds PC 486 DX 50 Mo SVGA, 32000 CDD 125 5BPRO lect 3"1/2 DD5 + 6 nbx jx et util. (Strike C; Work) tbe, px : 15 000 F. **Olivier ROCHER, 3, chemin de Tout Vent, 86280 Saint-Benoît. Tél. : 49.57.26.06.**

Vds jx sur PC (Comanche, Dune 2, etc...), demandez liste. **Christian TURLAN, 59, rue de Franceville, 93220 Gagny.**

Vds jx sur PC (Dune 2, Legend de Valour et Might of Magic 4), px : 150 F pce ou 400 F les 3. **Frédéric PASQUIER, Les Perelles, 38510 Sermerieu. Tél. : 74.80.11.69.**

Vds jx PC Alone in the Dark : 100 F; The Legend of Kyrandia : 100 F, sur Amiga, Street Fighter 2, px : 100 F. **Pierre CHAPUS, 51, rue Boileau, 91560 Crosne. Tél. : (16-1) 69.83.31.46.**

Vds PC 1640, px : 2 900 F; Scanner Amain : 600 F; Word 4.0, etc. Vds jx sur Amiga. **Charles-Alban COMINA, 101, chemin Vert du Blénois, 45130 Meung/Loire. Tél. : 38.45.17.98.**

Vds jx PC 3"1/2, Lemmings 2 : 200 F; Crime Wave : 100 F. **Benoît POTHIER, 34, square Simont Saint-Jean, 69130 Ecully. Tél. : 78.33.57.70.**

Vds pour PC DBase 4 + Dos 4.01 (doc. complète, orig.) px à déb. **Franck THAREL, 133, av. de la Division Leclerc, 94260 Fresnes. Tél. : (16-1) 46.66.04.67.**

Vds 486 D x 33, 4 Mo Ram SVGA carte vid. Orch. Pro IIS 1 Mo; Sblaster 2, DD 105 Mo joy, souris, px : 10 000 F. **Pierre CORNEC, 31, rue Carvès, 92120 Montrouge. Tél. : (16-1) 46.56.61.23 (ap. 18 h).**

Vds PC 386 4 Mo Ram DD 40 Mo écran VGA lect. 3"1/2 avec Windows 3.1; WC 2, px : 5 000 F à déb. **Guillaume MARTINET, 863, route des Yvelines, 78830 Bullion. Tél. : (16-1) 30.59.55.63.**

Vds PC 1512, 640 Ko de Ram, DD 20 Mo, lecteurs 5,25, écran CGA coul., jx, util., manuels, px : 3 000 F. **Jean-Robert TRAOUEN, Kergourlet, 29340 Riec-sur-Belon. Tél. : 98.06.05.49.**

Vds PC Tandon 286/12, 3 Mo Ram; HD 20 Mo; lect. 3"1/2 HD, lect. 5"1/4 HD, écran EGA coul., IBM, px : 1 800 F. **Lionel ZIAD, 32, av. Emile Boutroux, 92120 Montrouge. Tél. : (16-1) 46.57.36.69.**

Vds jx PC orig. : Alone in the Dark (190 F) + Lure of the Temptress (180 F) + Legend of Kyrandia (180 F). **Alain KOLLER, Chemin de Chaussée, 07430 Vernosc-les-Annonay. Tél. : 75.33.01.90.**

Vds Ultima 7 (VF) et Might and Magic 4 (VF) sur PC. **Manuel AMBROISE, Route de Bordeaux, 47600 Nerac. Tél. : 53.65.52.69 (ap. 18 h).**

Vds jx orig. PC : Dune 2, Dominium Atrain, Civilisation..., px : 150 F à 200 F. **Thierry KOPP, 127, rue de la Vallée, 57159 Marange-Silvange. Tél. : 87.80.47.47.**

Vds PC Amstrad 1512 coul., 2 lect. 5"1/4; tbe, souris + manuels + housse + jx + intégral PC, px : 2 500 F. **Philippe TASSIN, 10, square des Dimes, 77240 Lesson. Tél. : (16-1) 60.63.11.00.**

Vds jx orig. PC Eyes B3, Dune 2, Ultima Underw 2, Legend Ky Randia, px : 150 F. **Karine BRELLIT, 13, rue des Albères, 93270 Sevran.**

Vds PC 486 D x 33, 4 Mo Ram, DD 105 Mo, SVGA, SB PRO2, joy, jx (Comanche, XWing...) ss gar., écran SVGA, lect 3"1/2, px : 8 000 F. **Jérémy LAIDLI, 43, chemin du Lautin, « Le Renoir », 06800 Gagne-sur-Mer. Tél. : 93.73.93.07.**

Vds pour PC, écran SVGA 14", px : 1 800 F, carte mère 386D x 33 2 Mo, 128 c, px : 1 900 F. Clavier 102 touches, tbe. **Pierre RICHARDOT, 30, rue de la Grande Côte, 88340 Le Val d'Ajol. Tél. : 29.30.60.05.**

Vds, éch., nbx logs sur PC. **Eric VIGNAUD, 2, place des Érables, 94470 Boissy-Saint-Léger. Tél. : (16-1) 45.98.06.38.**

Vds PC 1512 SD écran coul. CGA + souris + Intégral PC + manuel, tbe, px : 1 500 F. **Jean-François JOURDE, 14, rue Sermon, 45200 Montargis. Tél. : 38.93.93.41 (HR).**

Vds jx PC et Amiga. **Frédéric PIRON, 189 bd, Petit Vitesse, 72200 La Flèche. Tél. : 43.94.26.85.**

Vds imp. pour PC Atari, Amiga : Amstrad DMP-4000, 136 col. 240 CPS avec nbx acces., px : 1 100 F. **XAVIER, Nantes. Tél. : 40.89.21.45.**

Vds ext. mém. pour Sharp PC E500, ext. 64 K : 1 000 F; Ext. 32 K : 800 F, tbe. **Bruno PIERRE, 1/115, résidence des Fontaines, rue Marcelin Berthelot, 92800 Puteaux. Tél. : (16-1) 47.73.65.14.**

Vds PC 3"1/2 Alone, Super Cauldron, Loom, Populous 1, Monkey 1, Nicky Boom, Risky Woods : 500 F. **Patrick LE LEUCH, 17, rue Maréchal Valée, 29200 Brest. Tél. : 98.03.82.22.**

Vds sur PC jx orig. : Lavra Bon 2 3D constr. Police Q. 3 Space Quest 5., Test Drive 3, px : 200 F pce. **Johann Marc POTDEVIN, 96, rue de la République, 76000 Rouen. Tél. : 35.98.20.25.**

Vds jx sur PC à px sympa. Liste gratis sur demande. **Marc MOLITERNO, 9, rue Thomas Edison, 82000 Montauban.**

Vds PC XT Turbo 2 DD 20 Mo, lect. 5"1/4, mon. coul., px : 1 500 F. **Jean-Marie BENOIT, 28, av. Beauséjour, 94500 Champigny. Tél. : (16-1) 48.80.77.41.**

Vds PC 386 DX 40, Ram 4 Mo, DD 80 Mo, écran SVGA coul. Clavier, souris, tbe, ss gar., px : 6 900 F. **Carlos MARTINS, 2, place de la Sablière, apt. 12, 94470 Boissy-Saint-Léger. Tél. : (16-1) 45.99.36.47.**

Vds jx orig. : Dune 2 VF, XWing King Quest 6 VF, MM4 VF, Falcon 3, etc..., px : 200 F pce sur PC 3,5. **Claude OLLIVIER, La Grande Plaine, Bât. A3, bld des Amaris, 83100 Toulon. Tél. : 94.27.44.76.**

Vds orig. sur PC : MM4 clouds of Xeen, Alone in the Dark, WCZ + ttes les extensions, Age. **Joe CHEMALI, 20, rue de la Fédération, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.77.71.66.**

Vds PC 386 SX 16 DD 44 mo Ram 4 mo lect 3"1/2 HD écran coul. VGA Azerty 102 T Dos 5,0 ss gar. px : 6 500 F. **Joël CLAVERIE, 4, clos d'Orléans, 60800 Crépy-en-Valois. Tél. : 44.59.27.79.**

Vds PC 2086 Amstrad VGA coul. 14" 640 ko HD 32 mo lect 3 1/2 souris nbx log. tbe px : 3 500 F. **Emmanuel VENET, 44, rue Michel Pesce, 01000 Bourg en Bresse. Tél. : 74.21.61.66.**

Vds PS1 386 2 mo Ram DD 4 mo avec Works et jx ss gar. px : 5 000 F. **Bruno PRONOST. Tél. : (16-1) 48.23.91.43.**

Vds 286/16 VGA coul. DD 42 mo 4 mo Ram, 3 1/2, 5 1/2 Adlib nbx jx et util. Win 3.1 Dos 5.0. **Nicolas ZINZIUS, rue René Danzou, le Montléric, bt 3B, 13015 Marseille. Tél. : 91.69.04.64.**

Vds 386 SX 16 + 2 mo Ram + DD 40 + 3,5 + 5,25 + écran, carte VGA : 5 000 F à déb. évolutif 486 DX 33 + 4 mo Ram : 3 000 F. **Florent LEFORT, 1, passage Britannicus, 77186 Noisiel. Tél. : (16-1) 64.80.41.78 (w.e)**

Vds jx PC orig. : Laura Bow 2 VF, Monkey Island 2 VF, Alume in the Dark, Comanche, Dark Seed, de 150 à 200 F. **Michel PENFEUNTEUN, 3, rue Gabriel Fauré, 29800 Landerneau. Tél. : 98.85.20.57.**

Vds ou éch. PC Gods 3,5 px : 150 F éch. ctre Best, of Best, Crazy Car 3 Joe and Mac, Risky Woods. **Frédéric WOZNIAK, Linxe Cité d'Arbo, 40260 Castets. Tél. : 58.42.97.73.**

Vds Comanche sur PC 3,5 px : 200 F. **Yann THOMAS, 2, rue du 19 mars 1962, 28260 Anet. Tél. : 37.41.99.75.**

Vds PC AT 286 Amstrad 1 mo DD 40 mo VGA 14' coul lect. 3,5 + 5,1/4 ext souris + joys + logs orig. + Doc px : 4 000 F. **Benoît ALBEAU, 55 ter, rue de la Montagne, 91360 Epinay-sur-Orge. Tél. : (16-1) 69.34.57.01.**

Vds jx PC orig. Dune 2 NF might and magic 3 fallon 3 twilght 2000 civilisation etc... 200 F pce. **Claude OLLIVIER, La Grande Plaine, Bat. A3, bld des Armaris, 83100 Toulon. Tél. : 94.27.44.76.**

Vds orig. PC 3.1/2 : Ultima Underworld II, Monkey 2, Amon Ra VF, Comanche, King Quest 6 VF, Ultima 7 VF. **Laune PERREARD, 3, rue Katherine Mansfield, 77210 Avon. Tél. : (16-1) 60.72.02.92.**

Vds jx PC orig. 3,5" à 200 F : Dday, Espana Games 92, Kyrandia, Links à 150 F : Kick off, Ads Manchester 2. **Jean-François AUGER, 26, place des 3 Cèdres, 95000 Cergy. Tél. : (16-1) 30.73.18.24 (Ap. 19 h)**

Vds jx orig. pour PC 3"1/2 Monkey 2 VF, Shadow of the Comete, Laura Bow 2 etc. **Gilles LAURENT, 86, cité de Coinville, 54580 Auboue. Tél. : 82.22.53.24.**

Vds PC Victor 286 DD 52 mo 2 mo Ram + souris + nbx log. + impr. Bull 24 aiguilles 132 colonnes. **Michèle BAUDRY, 58, rue des Bourbottes, 60129 Bethancourt-en-Valois. Tél. : 44.88.65.13.**

Vds carte Modem pour PC 286, Nec Portable + 6 jx : 1 500 F. Vds Impr. coul. aig. 800 F. **Emmanuel BERTIN, 126, rue du Clos de Ville, 94370 Sucy-en-Brie. Tél. : (16-1) 45.90.10.54**

Vds nbx jx PC 51/4 (B17, Civ, OP Stealth, U6, WC2...) bas px. **Eric LARUELLE, 20, av. Gabrielle, 95160 Montmorency. Tél. : (16-1) 39.64.58.57.**

Vds 486 SX 25 4Mo DD 120Mo lect. 3. 5HD écran SVGA + Seng 1Mo + Galaxy Pro + Win 3.1 + nbx jx et utils. 13 400 F. **Eric AUBINEAU, 19, av. Jean Jaurès, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.00.34.64.**

Vds 286-12 Mhz 1Mo Ram DD 80Mo 3,5 HD VGA Dos 5.0 Windows 3.01 etc... Nbx log. + jx (Alone in the Dark, etc...). **Quentin HOCHET, 4, square Delinot, 57600 Forbach. Tél. : 87.85.10.93. Poste 408.**

Vds PC 286 45Mo 3.5 et 5.25 écran VGA + impr. + scanner + modem + acc. tbe : 5 000 F. **Olivier METAIS, 101, bd de la République, 92210 Saint-Cloud.**

Vds jx sur PC : UW, Battle Isle, History Line 1914-1918, Alone in the Dark. Px : 250 F. **Antonin BERNARD, 5, Villa Léger, 92240 Malakoff. Tél. : (16-1) 46.55.16.84 Ap. 18 h.**

Vds ou éch. jx PC (KQ6, Harrier). Rech. jx d'aventures ou simul. **Jean-Philippe CABAROC, 38, rue Auguste Renoir, 78400 Châtou. Tél. : (16-1) 30.53.57.17.**

Vds PC 286 16Mhz 1Mo Ram HD 40M VGA coul., housse, joy, C.Son, docs, soft LX 800. Px : 3 000 F. 2 Drives Sega MS : 200 F. **Stéphane KELCHE, 57, av. Pierre Semard, 91700 Ste Geneviève-des-Bois. Tél. : (16-1) 69.25.03.25.**

Vds PC 386/25 DD 42Mo lect. 3.5 4Mo Ram SVGA Dos 5. Windows 3.1 souris + jx. Px : 7 200 F. Cadeau. Nes + zap. + 2 cart. **Didier DAVID, 25, rue de la Fosse aux Moines, 95230 Soisy. Tél. : (16-1) 34.17.58.25.**

Vds orig. PC 3.5 Wing Commander II + Speech acc. 300 F. Ultima Underworld 200 F. **Jean-Philippe GARSZTKA, 40, rue des DRS Darene, 95270 Asnières-sur-Oise. Tél. : (16-1) 30.35.34.77.**

CONSOLES

Vds GB + 4 jx : Duck Tales, Dragon's Lair, Bugs Bunny + câble Link + écouteur, px : 800 F. **Sébastien RIEHM, 5, rue du Tarn, 67800 Hoenheim. Tél. : 88.83.36.88.**

Vds jx MD : (688 Attack sub), px : 200 F. **Julien NUNZIATI, 5, rue A. Mottheau, 94400 Marolles-en-Brie. Tél. : (16-1) 45.99.30.86.**

Vds GB + Tetris + câble Lynk + écout., px : 350 F, jx de 70 F à 150 F pce. **Claude DA ROCHA, 1, rue Vidal de la Blache, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.61.92.22.**

Vds MD jap. + 2 man. + meancer (6 jx) + adapt. franç. + 11 jx, px : 3 000 F. **Frédéric PELIN, 3, rue Jean Moulin, 77610 Fontenay-Tresigny. Tél. : (16-1) 64.45.23.85.**

Vds SMS + pist. + 7 jx + 2 M, px : 2 000 F à déb. **Julien FENIOU, 40, rue Cochon Duvivier, 17300 Rochefort. Tél. : 46.99.36.06 (H.R.).**

Vds MD + 7 jx : Quackhot Sonic + 2, S. Mono GRI John Madden, Football 92, Hockey, European, Club Soccer. **Jean-Pierre AUDEBERT, 20, rue Jean Paul Sartre, 77330 Ozoir-la-Ferrière. Tél. : (16-1) 60.02.64.31.**

Vds Nintendo jamais servie + acc. Game Genie + 1 jeu, px : 850 F. **Karine GONZALEZ, 9, av. Arblade, 92240 Malakoff. Tél. : (16-1) 46.57.10.88.**

Vds sur Lyon Linx 2 + 3 jx, tbe, px : 1 000 F. **Christophe Grenier, 48, rue Jean-Jaurès, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.54.51.35.**

Vds SMS + 20 jx + 3 joys + kit Net, tbe, px : 2 000 F + pist. et jeu, px : 250 F + CPU CPC 464 sans mon. + 35 jx + 3 joys, px : 990 F. **Vincent BOUET, 16, av. de Lorraine, 54460 Liverdun. Tél. : 83.24.58.19 (ap. 19 h).**

Vds NEC GT Portable + 5 jx : Formation Soccer, Tennis, Jackie Chan..., px : 1 600 F. **Didier BOTANÉ, 6, rue du Débarcadère, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 45.74.53.63.**

Vds jx GB (TMHT Motocross Tennis), px : 100 F pce. **Olivier ZEHNACKER, 11, rue de la Tanche, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.31.00.83.**

Vds NES + jx DT MMAN 1 + Battle Olympus..., px : 1 700 F (à déb.) et vds jx US Dragon Warrior, px : 200 F. **Frédéric CLAVERIE, 242, bd Jean Ossola, Les Laurentides A, 06700 St-Laurent. Tél. : 93.07.76.09.**

Vds MD + man. arcade + man. sans fils + 8 jx (Sonic 2), val. : 6 500 F, px : 3 500 F (ou jx seul). **Julien DEMAIE, 5, chemin du Vaudoué, 77760 Archères la Forêt. Tél. : (16-1) 64.24.47.37.**

Jx néo-géo : S. Spy Football, Frenzy à 800 F les 2 ; vds jx (NEC à 130 F, ach. jx NEC Operation Wolf etc... **Romain GANNE, 21/83, rue des Marronniers, 57070 Metz. Tél. : 87.36.26.11.**

Vds S. Nintendo + Street Fighter 2, px : 1 000 F ou avec Mario 4, px : 800 F. **Willy AFCHAIN, 135, rue Danton, 92500 Rueil. Tél. : (16-1) 47.08.59.89.**

Vds jx NES DE 100 à 200 F (Rad-Racer, Duck Tales, Spy VS Spy, Dragon, Ball, Tennis, Popeye, Misards, Warrio). **Viriginie HERAIL, 11, chemin du Clos d'Artois, 91490 Oncy-sur-École.**

Vds Lynx 2 + pare Soleil + 9 jx (Scrapyard-Dog, Warbirds...) + sacoche, px : 1 000 F. **Antoine SARAIS, rue Compostelle Pavillon Médical, 33600 Pessac. Tél. : 56.80.77.00.**

Vds GB + 7 jx (S. Mario, T2, Garg. Quest, Castel., Chase Ha... val. : 2 254 F, px : 1 000 (écouteur-câble). **Dimitri PIECHEL, 18, D3 rés. St Ex rue Henri Dunant, 59100 Roubaix. Tél. : 20.73.95.75.**

Vds PC engine 50 Hertzs + Quint. + 3 joy Pads + Final Match Tennis, px : 990 F. **Florian PAMBRUN, 21, rue Léon Frot, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.71.43.24.**

Vds Scanner + ext. mémo. 2 Mo, Golden Image, px : 3 000 F, vds MD + 6 jx, px : 2 000 F. Vds CBS. **Hervé SEGUIRAN, Madrague Ville, 13015 Marseille. Tél. : 91.63.43.47.**

Vds Nintendo + Rade Racer + Mario 1 et 3 + 2 man. + piste, px : 600 F. **Jerry ABESSERA, 8, av. Didier, 94210 La Marenné. Tél. : (16-1) 48.89.91.67.**

Vds MS + 2 control Pads + pist. + 10 jx (Wonderboy 3, Psycho Fox, Mickey, etc...), px : 1 300 F. **Yann LAUGIER, 31, boulevard Rochechouart, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 48.78.38.69.**

Vds GB + 8 jx (S. Mario Land 1, 2 ; D. Dragon 3, Tetris, Megaman, Bad'Nrad, Ballon Kid, Flipull), px : 1 000 F. **Frédéric MONTAGNE, 33, rue Romain Rolland, 95600 Eaubonne. Tél. : (16-1) 34.16.10.13.**

Vds jx GG : Sonic 2 + Sonic (VO) + Dragon Crystal + Kick Off + Joe Montana 625 F. (Val. : 1 250 F.) **Frédéric BACQUET. Tél. : 21.75.11.59. (W.E.)**

Vds jx MS : Action Fighter, World Games 90 F. Kung Fu Kid 60 F. Ghost House 80 F tbe. **Damien VINET, La Poste, 51810 St-Jean-des-Baisants. Tél. : 33.57.35.56. Ap. 18 h.**

Vds Neo Geo + man. + 2 jx (Burning Fight, Magician Lord). Px : 2 100 F. **Thierry BOUYGUES, 4, rue César Franck, 78100 St-Germain-en-Laye. Tél. : (16-1) 30.61.18.79.**

Vds GG + 8 jx + sacoche + adapt. sect. et voiture. TBE. Val. : 3 500 F. Px : 1 500 F. **Olivier FREMAUX, 4, rés. Le Leute, rte Nationale, 59270 Bailleul. Tél. : 28.49.15.69.**

Vds jx sur Sega. Vds magazine Player One 1 à 30, Joystick 11 à 34. Px : 10 F plus 5 F. **Thierry GONZALES, 45, rue Kant, 59000 Lille. Tél. : 20.09.64.83.**

Vds GG + adapt. + 7 jx Mickey, Shinobi, Sonic 2, Streets of Rage. Val. : 2 700 F. Px : 1 600 F. **Jérémie HERBEL, Chemin de Chaubusson, 49170 La Possonnière. Tél. : 41.72.81.56.**

Vds S.Nintendo + adapt. + 6 jx (Street Fighter II, Spiderman...) + 2 man. ss gar. Px : 2 300 F. Moniteur 500 F. **Pascal TROCHV, 13, allée des Jonquilles, rés. des Chênes, 92150 Suresnes. Tél. : (16-1) 45.06.67.42.**

Vds jx MD Thunder Force 3, Altered Best 300 F. Vds CPC 6128 + jx + revues. Cher. Turner TV. **Lionel RICROT, 1, rue Vincent Van Gogh, 37230 Fondettes. Tél. : 47.42.16.60.**

Vds Nes + Zapper + 2 paddles + 2 joys Quickjoy + 9 jx (Solar Jet Man, Rush'n attack, etc...) 1 800 F. **Gérard LEFEBVRE, 5, rue du Mai 1945, 93260 Les Lilas. Tél. : (16-1) 48.45.18.66.**

Vds GG + malette + batterie + Gloc + Sonic + Mickey + Columns. TBE. Px : 1 200 F à déb. **Jean-Baptiste DAUVERGNE, 87, rue du Murger Papillon, 77350 Les Mée-sur-Seine. Tél. : (16-1) 64.37.51.31.**

Vds S.Nintendo + 3 jx (F.Zero, S.Mario 4, S.Tennis). Px : 1 300 F. **Maurilio POUSSIN-AHUMADA, 290, cité Blanche de Castille, 95310 St-Ouen l'Aumône.**

Vds S.Nintendo + 8 jx (Street Fighter 2, Mario 4, Castlevania 4, Probotector + Tortues 4...) Px : 4 000 F. **Régis DAVRANCHE, 81, Grande Rue, 51300 Vauclerc.**

Vds GG + 6 jx + adapt. sect. et adapt. GG Master System 1 300 F. PC 40 Mo lect. 3"1/2, impr. Epson, écran NB 2 000 F. **Régis PLAZAT, 7, av. Edouard Millaud, 69290 Craponne. Tél. : 78.57.23.99.**

Vds S.Nes US + 2 pads + 3 jx (SF2, Mario Kart, Final Fight) + adapt. Px : 2 000 F ou ctre A1200. **Arnaud BUQUET, 16, rue de la Fontaine, 76400 Fécamp. Tél. : 35.29.85.70.**

Vds S.Nintendo + S.Nintendo Scope (6 jx) + Street Fighter 2 + F.Zero. TBE. Px : 1 400 F. Vds jx sur GB : 100 F pce. **Jacques CORTES, 51, rue de la Concorde, 91700 St-Geneviève-des-Bois. Tél. : (16-1) 60.16.14.16.**

Vds S.Nintendo + S.Nintendo Scope + 6 jx + 2 man. : 900 F TBE. **José BLANCO, 4, rue Mont Valérien, 92150 Suresnes. Tél. : (16-1) 42.04.79.61.**

Vds 200 F pce ou éch. ctre jx orig. Alone, Strike Comm., Atrain, Civilization, SS2, Power Monger, HL14, 18, etc... **Bruno ADEN, 26, chemin du Bras du Chapitre, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 48.99.74.91.**

Vds GX 4000 + 5 cart. 600 F. Vds 46 disques 3". Amst. : 500 F. Multiface plus : 300 F. Disco V6 plus : 200 F. Jx orig. **René BIROLINI, 30, rue Mozart, 57100 Thionville. Tél. : 82.53.02.74.**

Vds MDF + 6 jx : 1 500 F. **Jean-Marc BRIFFOTEAUX, 35, rue Jean Gerson, 08300 Rethel. Tél. : 24.38.45.11.**

Vds GG Supersonic avec Sonic 1 et 2 + GP Monaco 2 + adpat. sect. + Adapt. MS/GG + housse + sac + écout. : 1 200 F. **Jocelyn COLLIGNON, 32, rue Louise Labé, 69720 St-Bonnet-de-Mure. Tél. : 78.40.74.85.**

Vds SMS + man. + 16 jx (Miracle Warriors, Golvelins, YS, Wonder Boy 2...). Px : 1 000 F. **Stéphane CORNEC, 38, allée de la Renaudière, 35510 Lessin-Sévigné. Tél. : 99.83.14.01.**

Vds GB + câble Link + 4 jx : 500 F. **Jonathan KALFA, 16, square François Rude, 77680 Roissy-en-Brie. Tél. : (16-1) 64.40.90.54.**

Vds ou éch. Lynx 2 ss gar. ctre GG + Batman + Returns + Com. Link + sacoche. Px : 450 F. **Jean-Baptiste GRAVELINE. Tél. : 21.30.77.85.**

Vds MD + 1 pad + 5 jx : Sonic, Paperboy, Street of Rage 2 etc... Val. : 2 565 F. Px : 1 800 F. **Jean-Baptiste ESTIVAL, Vercuères, 15250 Laroquevieille. Tél. : 71.47.33.15.**

Vds Yeno tbe + 7 jx (Karate, Course voitures, etc...) val. : 2 100 F. Px : 700 F. **Pascal POURSINES, 7, chemin des Rouquets, Les Sieyes, 04000 Digne. Tél. : 92.32.18.59.**

Bon pour une annonce gratuite

Écrivez lisiblement en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement) et ne cochez qu'une rubrique. Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc donner toutes les coordonnées utiles. Les petites annonces sont gratuites. Seules les annonces rédigées sur le bon à découper original de CE numéro, valable pour UNE seule petite annonce, seront publiées. nous publierons prioritairement les annonces des lecteurs abonnés, qui joindront l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement. Nous éliminerons impitoyablement les annonces douteuses, susceptibles d'émaner de pirates. **La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage privé de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi. L'article 425 du Code pénal stipule que « la contrefaçon sur le territoire français est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6 000 à 120 000 francs ou de l'une de ces deux peines seulement ».** Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner à Tilt P.A. : 9-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15.

Tilt n° 117

RUBRIQUE CHOISIE :

☐ **ACHATS**

☐ **VENTES**

☐ **ÉCHANGES**

☐ **CLUBS**

NOM :

PRÉNOM :

ADRESSE :

TÉL. :

ajouter 16.1 pour Paris et R.P.

ACHATS

Ach. Barrette Simm : 1, 2 Mega ou Scanner + log. pour Atari 1040 STE. **Christian MOREREAU, 9, allée du Périgord, 31770 Colomiers. Tél. : 61.78.91.21**

Ach. Log. compatibles Amiga 600, jx Cloom, Hunter), Demos, Langagec (Amos, C, ...). **Stéphane SCHOUFT, 305, quartier La Haute-Folie, 14200 Hérouville.**

Cher. contact sur Amiga 600. Ach. orig. Infofile. **Isabelle BERTRAND, 19, rue Kennedy, 57210 Maizières-les-Metz. Tél. : 87.51.63.90**

Ach. moni. coul. stéréo pour Amiga 600 (10845 ou 10855), faire offre. **Florian PIRAIRE, 56, rue des Rosiers, 93400 Saint-Ouen. Tél. : (16-1) 40.12.65.66**

Cher. lect. ext. 3"5 pour A500. Px raisonnable. **Sébastien CARROUGET, 7, rue du Brabant, 95490 Vaureal. Tél. : (16-1) 34.21.72.01**

Cher. imprimante compatible 520 STE à bas px. Faire offre. **Jean-François BITU, 147, impasse Malherbe, 61100 Flers. Tél. : 33.65.61.35**

Ach. moni. Commodore Multisync. 1960 : 2 000 F. Cher. contacts sur Amiga 1200. Env. liste. **Cédric LOUBERE, 5, allée Bernadotte, 33360 Cenac. Tél. : 56.20.02.58**

Ach. imprimante pour CPC 6128. **Roger DELABRIERE, 16, Rond Point Blaise, 77126 Chatenay-sur-Seine. Tél. : (16-1) 64.08.48.90 de 9 h à 20 h.**

Cher. jx Buble Boble et Gostin Goblins sur A600. **Charles DEFER, 2, rue des Monts du Vivarais, 31240 L'Union. Tél. : 61.74.33.64**

Ach. jx + imprim. pour Amiga 600 à px sympa. Cher. astuces pour Ishar I. **Philippe LECAT, 50, rue de Mayenne, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 49.81.79.47**

Ach. jx Amiga à bas px. Env. liste et px. **Guillaume MARIAU, 10, rue des Anciens Béliers, 78730 Rochefort.**

Ach. carte mère 386 SX 33 ou 386 DX 90. Ecran coul. et DD de 80 ou 120 Mo. **Noël BUGNOT, 9, rue Gasto Roupnez, 21200 Beaune. Tél. : 80.24.91.73**

Ach. ou éch. jx en tous genres sur Amiga (Indy 4, Monkey Island 2). **Jacques AIASSA, 1562, av. Decugis, 83400 Hyères. Tél. : 94.38.47.27**

Ach. sur A500, Amberstar, Black Crypt, GFA Basic (orig.). Lecteur externe 3"1/2. **Frédéric DELHOUME, Bellefontaine, 31, passage A. Camus, 31100 Toulouse. Tél. : 61.44.11.07**

Débutant rech. jx Demos sur A500. Faire offre. **Damien BANCAL, 446, av. Louis Herbaux, 59240 Dunkerque. Tél. : 28.63.08.07**

Cher. pour A500 Battle of Britain et Red Storn Rising. **Marcel DUTRON, 49, rue Pic de la Mirandole, 29000 Quimper.**

Ach. jx sur PC. Env. liste. **Sébastien BORRAS, 61, rue du Pont de Laverune, rés. Les Tourmalines, 34070 Montpellier.**

Rech. anciens Tilt. Faire offre. **Patrice COUTIN, 49, le Clos des Cerisiers, 69730 Genay.**

ST : cher. Ishar (orig.) ach. ou éch. Faire offre. **Benjamin BOCQUET, 21, rue Laurent Poli, 77760 Achères-la-Forêt. Tél. : (16-1) 64.24.47.58. Ap. 18 h 30.**

Ach. (orig. VF) Rock Star et Transartica. Px sympa. **Thierry WAWRZKOW, 24, rue Claude Frager, 77450 Esbly. Tél. : (16-1) 60.04.28.61**

Ach. 1040 STE 1 000 F. **François TRONCHI, 115, quartier Grand Parc, 14200 Hérouville. Tél. : 31.47.59.29**

Ach. jx captive orig. sur ST 1050. **Serge ILIADIS, 211, rue de Rome, 13006 Marseille. Tél. : 42.64.04.83**

Ach. disquettes vierges 3"1/2 2DD 3 F pce. **Eric TARRY, La Roquette, 13590 Plan de Meyreuil. Tél. : 42.51.18.39. Ap. 20 h 15.**

Rech. util PC 1640 (640 Ko) 6-10 ans. **Mario SCHIAVON, 13, rue des Lilas, 94520 Mandres-les-Roses.**

Ach. 100 F solution complète du jeu Univited. **Jean-François HUTH, 8, rue Pierre Dupont, 93100 Montreuil. Tél. : (16-1) 48.55.39.37**

Ach. Silent Service 2, Campaign, The Manager, DDay, Reach for the Sky, KGB pour Amiga. **Frédéric BESSIERE, 40, rue du Mailh, 34630 Saint-Thibery. Tél. : 67.77.80.90 Ap. 19 h.**

Ach. le Livre du Langage Machine sur Amiga. (Ed. Micro Applications). Faire offre. **Frédéric MOUVEAUX, 4, rue Léon Gambetta, 59960 Neuville-en-Ferrain. Tél. : 20.03.30.99**

Cher. pour Atari Imagic complet prog. + doc. **Jean-Michel LEGRAND, 21, rue du Maréchal Joffre, 24100 Bergerac. Tél. : 53.24.99.19**

Ach. Amiga 1200 + jx + joys : 2 000 F. Vds Neo-Geo 1 300 F ss gar. **Sylvain ROSTIN-MAGNIN, quartier Saint-Clair, 04300 St-Maime. Tél. : 92.79.55.59**

Ach. impr. pour CPC 6128 et Tdt avec manuels. **Yann RICHARD, 20, av. des Cathares, 11700 Pepieux.**

New User PC cher. Soft en tout genre. Faire offre. **Yan SCHMITZ, 42, rue Godefroy Cavaignac, 75011 Paris.**

Ach. pour CPC écran + carte VGA ou SVGA. Faire offre. **Jean-Marc REYSSIER, 29, rue Léo Lagrange, 69200 Venissieux. Tél. : 78.67.97.97. Répondeur.**

Ach. anciens Tilt. Env. liste. Cher. astuces pour Play Man. et Manager. **Ahmed CHERIFI, 6, rue Rouget de l'Isle, 47300 Villeneuve-sur-Lot. Tél. : 53.49.19.24**

Ach. A500 + ext. 512 K + lect. ext. + disks + access. tbe. Px : 2 000 F. **David AZIZA, 37, bd Bourjalliat, 78440 Porcheville. Tél. : (16-1) 34.79.64.14**

Ach. jx sur PC VGA et S.Nintendo à px très intér. Env. liste. **Philippe VERBEKE, 16, rue Bir Hakeimi, 59130 Lambersart. Tél. : 20.92.63.77**

Rech. jx sur Amiga 600. Bon px. Env. liste. **Régis ISSENMANN, 2, rue Jules Verne, 89140 Pont-sur-Yonne. Tél. : 86.96.37.94**

ÉCHANGES

Éch. jx sur STE. Rapide et sér. (civili., Créatures...). **Yannick BROSSARD, 9, av. Michelet Claouey, 33950 Lège. Tél. : 56.60.72.15**

Cher. contacts sur PC 3/2 et/ou Amiga 2000. **Thierry DAGNAUD, 24, rue Jules Ferry, 87000 Limoges. Tél. : 55.01.86.83**

Cher. contact sur PC vds orig. Atrain. **Alain Xavier BLANDIN, 5, rue des Sept Ponts, 59100 Roubaix. Tél. : 20.27.58.31**

Ach. ou éch. jx sur Atari ST. Env. liste. **Pascal PELLIZZER, 13, rue George Guynemer, appt. 216, 60000 Beauvais.**

Éch. jx sur PC. **Régis LUCAS, 99, bd Alsace Lorraine, 64000 Pau.**

Éch. orig. Ultima Underw. II contre Legacy ou Front Page Footb. ou Comanche Mission Disk etc. **Marc VERRON, 35, rue de Vautreuil Tasdon, 17000 La Rochelle. Tél. : 46.45.45.07**

Cher. contact sur A500 pour éch. env. liste. **Thierry DUMARQUEZ, 8, rue de la Paix, 62320 Rouvroy. Tél. : 21.75.96.84**

Cher. Amigaïstes (Amiga 1200) dans 78 ou 75 pour éch. jx et démos. **Frédéric FORABOSCO, Route de Maisons, 78400 Chatou. Tél. : (16-1) 30.53.04.39**

Éch. groupe suspect cher. Coders sur Amiga. **Marc LIHDIVAT, Penhoat, 29860 Plabennec. Tél. : 98.07.88.67**

Cher. contacts sur ST : rapides sérieux et durables env. liste. **Grégory JACOLIN, Le Suet, 38110 St Didierde-la-Tour. Tél. : 74.97.00.77**

Éch. jx PC cher. contacts sérieux. **Patrick FROMONT, 32, rue du Bout de la Ville, 45500 St-Gondon.**

Éch. jx sur Atari 520 STE rech. Buble Boble 3. **Pascal HERTWEG, 35, Parc du Tyrol, 57500 St-Avold. Tél. : 87.91.02.51**

Cher. contacts sur Amiga 1200. **Frédéric BATY, 36 bis, av. de Verdin, 69570 Dardilly. Tél. : 78.43.21.96**

Cher. contact sympa sur PC, pour éch. jx (Alone, Eternam, Monkey, KGV...). **Irwin BOUTBOUL, 7, place Gabriel Faure, 94510 La Queue-en-Brie. Tél. : (16-1) 45.94.43.90**

Débutant cher. contacts sérieux et durable, vds carte MV16 px : 100 F à déb. **Alexandre CHARTON, Les Sapins Chevry Taintrux, 88100 St-Die. Tél. : 29.50.08.05**

Éch. PC 3.5 cher. contact sérieux pour éch. **Jean-Marie FIGUIERE, Rés.le Rallye, rte de Vedene, 84130 Le Pontet. Tél. : 90.31.97.13**

Vds jx sur A500 (1 mo) env. liste ou tél. **Rodolphe DELAURE, 6, allée du Lac, Club de Cameyrac, 33450 Saint-Sulpice. Tél. : 56.72.47.11 (sauf W.E.)**

Éch. ou vds jx sur PC 3/2 débutants bienvenus. **Nicolas NOUZAREDE, av. du Docteur Roullet, 19200 Ussel. Tél. : 55.96.40.34**

Vds jx et utils sur Amiga et sur Mac très petits px et grand choix. Env. disk pour liste. **Laurent KUNTZ, 289, route de Colmar, 67100 Strasbourg.**

Cher. contact sur Amiga 500 et 1200. **Arnaud ROCCON, 3 bis, rue du Parc, 69200 Lyon. Tél. : 78.75.76.41**

Vds nbx jx sur A500 px très raisonnable, liste contre 1 timbre. **Régis ESTREICH, 22, rue des Romains, 57510 Holving. Tél. : 87.09.51.40**

Éch. 1040 STF rech. Gold Rush et Berlin 1948 et Fichier « 142.PKD » du log. Elvira 1. **Philippe DEBONNE, 23, av. de Valderies, 81450 Le Garric. Tél. : 63.36.92.80**

Éch. jx sur Amiga 600, 1200 contact sérieux, rapide et durable. **Frédéric CRON, 67, bd d'Europe, 67210 Obernai. Tél. : 88.95.52.93**

Éch. jx sur A500 sur Oyonnax et alentours. **Michel GIRARDI, 5, rue Louis Armand, 01100 Oyonnax. Tél. : 74.77.30.74**

Cher. contacts sur PC"3 1/2, env. liste. **Jean-Marie MARCUCCI, 175, bd Jean-Louis Passet, 84200 Carpentras. Tél. : 90.63.15.76**

Éch. 486 DX 33 éch. jx avec docs. **Didier JANER, 37, bd des Écoles, 2º étage, 31370 Rieymes.**

Éch. ou vds nbx jx PC 3 1/2 rech. Gut Roux Manager et Veil of Darkness (VF). **Vincent LIEVRE, 80, rue Rouget de l'Isle, 92014 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.21.05.59**

cher. PC contact sérieux et durable pour éch. poss. nbx jx (Inca, Shadow of The Comet etc...). **David BAQUESNE, 29, av. de Saintonge, 78450 Villepreux. Tél. : (16-1) 34.62.30.34**

Éch. PC ou vds Aventure Educatif... Poss. (Alone Inca KQ VI KGB Indy 4 ADI...) env. liste. **David GARCIA, 48, cours Gambetta, 34000 Montpellier.**

Éch. jx PC et contact sérieux et durable sur PC. **Roland CARRETTE, rue des Marais, rés. du Village, Bt. 6, 95350Saint-Brice-sous-Forêt. Tél. : (16-1) 34.19.14.90**

Éch. jx sur Amiga 600. Cher. Club ou groupe sympa pour initiation. **France DUPUIS, Le « ST » Christophe, impasse Nicephore, Niepce, 34000 Montpellier. Tél. : 67.65.88.26**

Vds à bas prix ou éch. sur Atari ST, liste contre timbre déb. bienvenus. **Laurent VAISSIERE, 44, rue du Théâtre, 75015 Paris.**

Rech. PC contacts sérieux pour éch. Dompub, utils jx sources. **Denis DUBOIS, 20, rue du Cdt Louis Bouchet, 92360 Meudon. Tél. : (16-1) 46.31.26.50**

Rech. contacts pour éch. jx et utils sur PC 486. **Isabelle GRIVELET, 10, promenade du Belvédère, 77200 Torcy.**

Éch. sur ST jx utils, démos, vendeur s'abst. Sérieux et rapide bienvenu. **Olivier ETCHEGOYEN, 14, bd des Buttes Chaumont, 95190 Goussainville.**

Éch. A 600 cher. contacts pour éch. ou ach. jx et utils cher. Technosound Turbo env. liste. **Anthony DAVOUST, 1, allée Michel Marescot, 14100 Lisieux. Tél. : 31.62.49.66**

Éch. jx sur PC et STE rech. contacts sympas et durables. **Michel METIVIER, 21, bd Général Koenig, 34500 Beziers. Tél. : 67.31.60.42**

Éch. Amiga 600 cher. contact sérieux et rapides (nbx jx). **François POLI, Le Bourg, 03210 Agonges. Tél. : 70.43.97.06**

Éch. Softs (jx et utils) sur PC 3"5 env. listes. **Bruno LOUBET, rés. les Clos, rue H. Roux, 26100 Romans.**

Cher. contacts sur PC pour éch. jx, utils. **Philippe SAINT-GEORGES, 118, Grande Rue du Pt Courgain, 62100 Calais.**

Éch. jx et utils PC 486 3 1/2 env. listes. **Michel KATZ, 94 bis, rue Barbes, 18000 Bourges.**

Cher. PC contacts sérieux et rapides pour éch. **Xavier SOURROUBILLE, Chemin de la Carrère, 31370 Berat. Tél. : 61.91.85.97**

Éch. tout format cher. contacts sérieux, jx et utils poss. X Wing Alome etc... **Ch CŒURDEVEY, Rés. les Ormeaux, Arc 2, 13127 Vitrolles.**

Éch. logs sur Falcon 0I30 cher. log. ST 100 % compatible sur Falcon. **Stéphane LEMOINE, 18, rte de Cormeilles, 78500 Satrouville.**

Éch. PC 486 DX cher. contacts pour éch. jx utils Midi, déb. acc. env. listes. **Pascal LACROIX, 32, av. d'Occitanie, 11600 Malves-en-Minervois.**

Cher. contact PC 3" ou 5" pour éch. jx, utils, démos, sérieux, sympa, rapide et durable. **Alan CABRE, 14, rue Antoine Roux, 34400 Lunel-Viel. Tél. : 67.71.90.10**

Éch. jx et utils pour Amiga vds orig. 200 L MKISL.2 Birds of Prey Populus 2, Powermong. **Bertrand AZZI, 107, av. Simon Bolivar, 75019 Paris.**

Éch. jx sur PC : Eye 3, SF 2, Strike Commander... **Christophe LASMIER, 8, rue Georges Hébert, 77450 Esbly. Tél. : (16-1) 60.04.57.21**

Éch. Am & PC, cher. contacts pour éch. sympas déb. bienvenus vds 1040 STE, dks, tbe, px : 2 200 F à déb. **Stéphane FOULON, 11, rue Pierre Lavergne, 11100 Narbonne. Tél. : 68.65.05.49 (W.E)**

Éch. A500 + ext mem. + jx + câbles + souris contre C64 + drive 1541 + lec. K7 + moni. coul. **Philippe MEIGNAN, 143, bd Saint-Michel, 75005 Paris. Tél. : (16-1) 43.54.95.62**

Cher. contacts sur Amiga (Amiga Girls bienvenus) SNES et Néo-Géo. **Stévan SAJIC, 3, allée Yves Gandon, 51100 Reims. Tél. : 26.36.06.13**

Cher. contact sérieux sur A500. **Emmanuel MICOU, 19, rue Albert Laville, 45000 Orléans. Tél. : 38.68.10.96**

Cher. contacts sur Amiga env. liste déb. acceptés. **Laurent RAHAULT, 8, rue de la Gambière, 77260 La Ferté-sous-Jouarre. Tél. : (16-1) 60.22.45.59**

Éch. vds jx PC 3"1/2 liste sur demande. **Véronique SPISSO, Circ. Ne Gianicoleuse 51, 00152 Roma (Italia). Tél. : (19.39.6)58.02.178**

Éch. Mac : jx, utils... (Dompub et orig). Env. listes. **Olivier VUILLEMIN, 28, rue du Pic du Lanoux, 31500 Toulouse.**

Éch. ou vds logs pour STE, cher. contacts sérieux env. liste. **Layachi MEDJEBAR, 10, rue de l'Hôpital, apt. 40, 08600 Givet. Tél. : 24.42.07.41**

Éch. Transartica (orig.) sur Falcon contre Ishar rech. contacts sur Falcon. **Vincent SABOURDY, 7, rue d'Aixe, 87920 Condat-sur-Vienne.**

Cher. contacts sérieux et rapides pour éch. jx sur ST. Env. listes vds Explora 2 (orig.) tbe px : 100 F. **Christophe JEUSSET, 32, rue d'Angleterre, 35200 Rennes. Tél. : 99.51.65.08**

Ach. MD + 3 jx (Sonic, Mickey et Donald, Ecco le dauphin) px : 500 ou éch. contre CPC 464. **Sylvain ANDRES, Le Ratelon, 38122 Monsteroux Milieu. Tél. : 74.57.87.66**

Éch. jx sur 1040 STF/E env. liste vendeur s'abst. **Hervé GRATTET, 23, rue de l'Isle, 02400 Chateau-Thierry.**

Cher. PC contacts sérieux sur région Ales. **Stéphane LEDRU, La Montagnette, 30500 St-Ambroix. Tél. : 66.24.35.63**

Éch. jx (joindre liste), vds jx à bas prix sur tous amigas, env. timbre à 2,50 F. **Fabien GAILLARD, 8, rue Blanchard, 17320 Marennes.**

Cher. contacts sur PC, A500 et 1200 déb. acceptés. **Jean-Michel AUBIN, 5, rue Voltaire, 13140 Miramas. Tél. : 90.50.03.42**

Éch. jx sur A500 env. liste ou tél. **Lionel GATELET, 3, rue Raymond Josserand, 94130 Nogent-sur-Marne. Tél. : (16-1) 48.76.47.89**

Cher. pour A500 contacts sérieux et durables pour éch. jx. **Cédric GERMAIN, 6, rue François Couperin, 95320 St-Leu-La-Forêt. Tél. : (16-1) 39.60.32.43**

Éch. nbx jx, utils sur STE, possède : Vroom, Multi-Player, Sleep Walker, Dragon's Lair 3... déb. bienvenus. **Olivier COLLERY, 80, rue Gabriel Péri, 94120 Fontenay-sous-Bois.**

Cher. contact sur PC pour éch. **Christophe GUSTHIOT, 130, rue Max Bacharetti, 13270 Fos-sur-Mer. Tél. : 42.05.13.37**

Éch. utils et jx sur PC et Amiga env. listes. **Guy FARINEY, 8, Ker en Coz, 56690 Nostang. Tél. : 97.65.72.22**

Éch. jx sur A500. **Carlos BATISTA, 79, rue Pernety, 75014 Paris.**

Éch. ou vds jx sur Atari : possède (Guy Spy, Doodle Bue, Transartica, Street Fighter II, Vroom II...). **Gaël RASLE, Kervaux, 22170 Plouagat. Tél. : 96.74.38.32**

Cher. contact sur PC (25-30 ans) pour m'initier aux techn. des jx (C et ASM). **Didier TRANCHANT, 4, rue G. Brassens, 91310 Leuville-sur-Orge. Tél. : (16-1) 60.84.42.84**

Éch. jx et utils sur PC 3"1/2 env. liste. **Yoann JANVIER, 8, allée Watteau, 36000 Chateauroux. Tél. : 54.27.30.78**

Éch. jx sur PC contre jx ou BD Marvel (Strange, etc) ach. Barres Simms. **Michaël ESCHKING, La Chouannerie, 26770 Tauligna. Tél. : 75.53.54.01**

Éch. sur A500 ou A1200 démos, utils, Shareware, Freeware, rech. deuxième Coder pour démos. **Anthony LUTZ, 59, bd d'Anvers, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.61.50.27**

Éch., vds et ach. orig. sur Amiga, déb. accepté cher. contacts sur SNES. **Pascal DUVAL, 20, rue Vincent Scotto, 29820 Guilers. Tél. : 98.07.67.74**

Cher. contact sympa pour éch. jx, utils, démos, images, musique, sur PC. **Toufeili OMAR, 27, place des Soleils, 13011 Marseille. Tél. : 91.45.08.65**

Éch. jx Amiga poss. Body Blows, Super Frog, Dune 2, Hired Gun, Chros Engine env. liste. **Cédric VOURC'H, 1, impasse du Loiro, 56700 Hennebont.**

Cher. nbx contacts durables cools et sérieux sur Amiga et PC. **Marc et Patricia SANTUCCI, 181, av. Jean-Jaurès, 84700 Sorgues.**

Éch. ST : Falcon, Airbone, Ranger contre MS dos 3.3 Amstrad 2086 ou 2286 rech. dos + Atari PC 2 Gem ST Word. **Pierre SOGNO, La Glière, 73240 Saint-Genix-sur-Guiers.**

Cher. jx utils educ. sur STF éch. contre pins. **Alain PERRIER, 55, place Grandclément, 69100 Villeurbanne.**

Cher. Macro Assembleur IBM + tilt HS 1 + docs éch. langage prog + source + réalisation avec 3 D. **Nader AKHRES, 12, allée de la Bourdaisière, 37000 Tours. Tél. : 47.20.60.99**

Éch. jx et utils sur A600 ou A500 possède : Sensible II, Projectx, Epic, Battle Isle, Gods, Black Crypt, etc... **Philippe THEGNER, 9, rue de Perthuis, 91370 Verrières-le-Buisson. Tél. : (16-1) 69.30.17.30**

Vds super NES + 5 jx (SF2, Contra 3, Axelay, Best of the Best, Wings 2) contre A500 + 1 mo + logs. **Frédéric OBELLIANNE, 358, av. Georges Clémenceau, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 46.97.99.18**

Cher. passionnés Amiga pour contact et éch. DP, utils, démo trucs et astuces! **Franck DE PIENNE, 4/2, rue Albert Camus, 59160 Lomme.**

Vds, éch., jx, utils recher. contact cool sur STE 1040 et 520. **David ROSENBLUM, « La Pradelle », 81300 Houlayres. Tél. : 63.42.04.70**

Éch. jx et utils sur PC. Déb. bienvenus, poss. might and Magic 4, King Quest 6. **Gilles VERNET, 11, allée du Bat. Hildevert, 95160 Noisy-le-Grand.**

Cher. ST contact sérieux rapide sur musique, utils env. liste. **Michel CALON, 24, rue Ile de France, 51200 Epernay.**

Éch. jx sur Amiga 1000, cher. Indy 4 VF, KGB VF, Monkey Island 2 VF, lecteur 5 1/4. **Eric BRECY, 07, allée Jules Verne, 62800 Lievin. Tél. : 21.44.19.40**

Cher. A500 contacts : jx, sources, démos, solutions. **Karl OULMAN, 120, rue Jean Jaurès, 62780 Cucq.**

Éch. ou vds softs sur PC. Cher. Sharewares PC/ Possesseur de CD-Rom contacte-moi. **Laurent BOUMEDDANE, 3, rue Guynemer, 92700 Colombes.**

Éch. jx, utils éduc. ach. lecteur K7 pour TO7. **Jean-François BERTHEAU, 1, rue des Myosotis, 57420 Fleury. Tél. : 87.52.54.01**

Éch. jx PC 3 P. 1/2 poss. Commanche, Inca... cher. Préhistorik II, Rex Nebular Laura Bow 2. **Philippe FETIQUE, 1, impasse de Thann, 57150 Creutzwald.**

Éch. Compil orig. Amiga « The Dream Team » + « Alien Breed 92 » (val : 400 F) contre civilization (orig.) (val : 350 F). **Emmanuel LEPAGE, 15, rue Paul Doumer, 54130 Saint-Max. Tél. : 83.20.09.28**

Cher. contact pour éch. jx sur A500 et A500 + env. liste. **Jean-Claude VIGNOLI, 1, rue JB Fontanarosa, 20250 Corte (Corse). Tél. : 95.46.08.81**

Cher. contacts sympas sur PC 3 1/2 pour éch. vte, ach. cher. jx de rôle (jx, plans, astuces...) env. liste. **Christophe DEGANNE, La Blanche Maison, Nicorps, 50200 Coutances. Tél. : 33.07.47.43**

Éch. Atari cher. contact « utils » P.A.O., I.A, C.I.A.O, D.A.O etc... éch. PC XT contre ST/Amiga. **Emile SOW, « La Marie », 7, 48, av. Fournacle, 13013 Marseille.**

Éch. vds jx utils démos sur A1200 et A500. **Tél. : 53.50.26.99 (ap. 18 h).**

Cher. contact PC sér. pour éch. jx + utils en 3 1/2 ou cartouches Streamer Iomega 120 mo env. listes. **Alain DELTHEIL, Gamarre, 82440 Realville.**

Cher. contacts sympa sérieux et durable sur 520 STE env. liste. **Yann GAGET, 6, rue St-Exupéry, 95210 St-Gratien. Tél. : (16-1) 39.89.34.35**

Cher. contact sérieux sur PC pour éch. jx utils démos. **Jean-Denis KASLIN, 5, allée François Truffaut, 38130 Echirolles.**

Éch. jx, démos, soundt, sources etc. Env. liste + 1 disk. **Thierry DURAND, 5, allée Paul Gauguin, 47510 Foulayronnes.**

Cher. contacts sur Amiga 1200 pour éch. jx (avent. rôle) utils, env. liste. **Ludovic COUVRAND, 16, rue des Roseaux, 44550 St-Malo-de-Guersac. Tél. : 40.91.17.07**

Cher. contacts sér. et durables pour éch. rapides sur A500. **Philippe LEAMON, 1, traverse Isnard, 83100 Toulon. Tél. : 94.31.61.46**

Éch. jx PC, Strike Commander, Flash Back, Xwing, cher. contacts sympas. **Hassan ABDELKRIM, 14, rue Blin de Bourdon, 80000 Amiens. Tél. : 22.92.72.90**

Cher. C64 Disk cher. contacts pour éch. nbx jx démos et utils. **Thomas GUILLANG, 25, rue de l'Adour, 31170 Tournefeuille.**

Éch. softs PC, si possible V. franç. avec docs. **Didier JANER, 37, bd des Écoles, 31370 Rieumes..**

Éch. jx sur Amiga 1200 vds Indy 4 VF px : 180 F ou contre Civilization. **Eric CHASSERY, 12, allée Louis Noguères, 78260 Achères.**

Cher. contact sér. et durable sur A1200 pour éch., jx et utils env. liste. **Lionel GABILLON, 63, av. de Fronton, 31200 Toulouse. Tél. : 61.57.50.05**

Éch. jx sur PC 3"1/2 (KGB, Civilization, Atrain, Zool, Goblins 2, Space Quest 5 etc...). **Christian GAILLARD, Route de Bres, 07230 Payzac. Tél. : 75.39.45.78**

Éch. ou vds jx sur Atari ST env. liste. **Frédéric COOPMAN, 7, rue des Mésanges, 59229 Teteghem.**

CLUBS

PC cher. contacts, éch. Sharewards, préf. util, ttes régions. **Jean-Claude LANDRY, 151, rue de la Tour des Dames, 59500 Douai. Tél. : 27.91.82.40**

Association Syntax Error (loi 1901) édite Fanzine pour PC et Atari. Env. 4 timbres à 2 F 50. **Eric MAGALLON, 57, cours Julien, 13006 Marseille. Tél. : 91.47.67.69**

Cher. programmateur (même déb. si sérieux) pour créer jx A500. **Edouard YSLAN, 58, rue Lafontaine, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.85.83.11**

PC nouveau catalogue, nbx Megas de prog. Sharewares et Dompubs sur disk ctre 10 F. **David REY, 2, rue du Général Berthelemy, 57050 Metz.**

Cher. programmateur sur 3/486 en ASM, graphiste pour créer groupe demos, sur PC. **Sylvain JALOWOI, av. Pasteur, Les Coquelicots, Bat. n° 2, 14390 Cabourg. Tél. : 31.24.37.27**

Génial. Dom. pubs sur PC. Env. 1 disk 3"5 pour catalogue. **FRANCKY IV, 4, cité des Retraites, 62320 Bois-Bernard.**

Le Top du DP Amiga 2.0 et 3.0. Catalogue disk ctre timbre 7 F 50, 1 Dompub en cadeau. **AXIA DIFFUSION, 152, rue de By, 77810 Thomery.**

Club Amiga tous modèles, vds nbx log. (jx, DP, utils, demos). Env. disk vierge pour liste. **FANAMIGA, 6, impasse des Lauriers, 71850 Charnay.**

Rech. Club CPC 6128 pour prendre cours informatique (corresp. ou autre). **Jérémy POTET, 35, rue du Général Moulin, 14034 Caen.**

Association de développeurs de jx ouvert à tous. Rejoignez des passionnés. **TWINFACE, 5, rue de Taillet, 66100 Perpignan. Tél. : 68.50.29.91. Fax : 68.66.92.58**

Amiga Dreams n° 2 : Street Fighter 2, Lemmings 2, Body Blows, DSS.Oxyd à gagner! Env. 4 timbres à 2 F 50. **Jérôme SENAY, 66, rue du Bois Herce, 44100 Nantes.**

Rech. auteurs Sharewares pour développer notre collection. 6 timbres pour catalogue. **Stéphane DSE CLUB PC, BP 59, 84142 Montfavet Cedex. Tél. : 90.23.56.50**

Développeur indépendant rech. g'aphiste pour création jx sur Fallon. **Alain BOISRAME. Tél. : (16-1) 48.06.20.42**

Cher. pour TO8 Modem MD90-333 + livre logo des Ailes pour l'Esprit + Cart.Quest et ses 3 K7 + cart. Paragraf. **PIERRE. Tél. : (16-1) 46.22.07.22**

Vds CD et K7 video de Japananimation + jx PC. **Martial CAMACHO, 3, impasse de la Grande Ferme, 59139 Wattignies.**

Ech. Textures, objets, scènes... pour 3D Studio ou persistance of vision (PC). Cher. outils 3D divers. **Arnaud RIESS, 13, rue de la Croix Sainte Agathe, 54870 Ugny. Tél. : 82.44.91.93**

Esseulé sur Falcon 030 rech. passionnés vue éch., contact, etc... 2 ans exp. sur STE. Dbts acceptés. Bye. **Franck PHILIPPE, 6, résidence du Bosquet, 02170 Le Nouvion-en-Thierache.**

Le Meilleur du DP pour Atari. D7 double face pleines à craquer. Catal. ctre timbre 8 F. **DP DIFFUSION, 10, rue du Vergeron, 38430 Moirans.**

Concours de demos (lots) le 23-24 octobre 1993. Contactez-nous. **IAE de METZ, MICROTECH 2000, 3, place Edouard Branly, 57070 Metz.**

Loue jx Amiga (orig.). **Franck ERDUS, 89, route de Maison, 78400 Chatou. Tél. : (16-1) 39.52.11.29**

Logmag, le journal de logissonne informatique est disponible. **Informatique LOGISSONNE, 35-D, rue Paul Claudel, 91000 Evry. Tél. : (16-1) 69.36.25.42**

Cher. contact sur Amiga et PC en Suisse uniquement. **FREDERIC, Genève. Tél. : 348.94.50**

Nbreuses demos Amiga. Liste ctre 1 disk + timbre. **Stéphane THULLIER, 9, rue G.Basquin, 59810 Lesquin.**

Cher. GFX Jap. sur Amiga et ach. BD Jap. Friponnes. **Olivier BOUQUIN, hameau de Tartugière, 84400 Gargas. Tél. : 90.74.09.79**

Cher. contacts sur Falcon 030 dans la CEE. **Stéphane RAYNAUD, 1, rue de l'Ecole, 11250 Verzeille. Tél. : 68.69.40.92**

Programmeur moyen de 15 ans en GFA Basic, cher. graphiste, musicien pour former groupe sur Herblay. **Jean-Marc MOLINA, Les Lions du Val, Les Saules 1, 95220 Herblay. Tél. : (16-1) 39.97.07.89**

Graphiste amateur sur Amiga, cher. programmeur bon niveau. **Maxime DESMETTRE, 54, rue de la Chaussette, 59163 Conde-sur-l'Escaut. Tél. : 27.40.67.02**

TILT MICROLOISIRS
9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15.
Tél. : (16-1) 46 62 20 00. Télex : 631 345. Fax : 46 62 22 61.
Pour obtenir votre correspondant directement, remplacer les 4 derniers chiffres du standard par le numéro du poste entre parenthèses.

Abonnements : tél. : (16-1) 64 38 01 25.

RÉDACTION

Rédacteur en chef
Jean-Michel Blottière (2184)

Rédacteur en chef adjoint
Guillaume Le Pennec (2194)

Directeur artistique
Jean-Pierre Aldebert (2170)

Secrétaire de rédaction
Annick Chollat (2189)

Première maquettiste
Christine Gourdal (2191)

Maquettiste
Laurent Jeanneau (2188)

Photographe
Eric Ramaroson (2211)

Secrétariat
Juliette van Paaschen (2196)

Ont collaboré à ce numéro
Thomas Alexandre, Bruno Bellamy, Pascal Blanché, Daniel Clairet, Jean-Jacques Caron, Daniel Cuirot, Laurent Decombe, Eve Defeyer, Laurent Defrance, Elisabeth Estevens, Morgan Feroyd, Sandrine Gestin, Raphaëlle Gras, Jacques Harbonn, Olivier Hautefeuille (chef de rubrique PC), Julien Houiller, Jean-Loup Jovanovic, Juju, Philippe Kaiser, Piotr Korolev, Marc Lacombe, Isabelle Lacombe, Olivier Martinerie, Dogue de Mauve, Marc Menier, Fabrice Mérillon, Brigitte Najac, Bruno Roitel, Spirit, Vie Ventura, Emmanuel Vigier, Eric Zuddas.

Rédacteurs-Réviseurs :
Nathalie Roy-Reuiller.

MINITEL 3615 TILT et 3615 TCPLUS
Marie Poggi et François Julienne (2878).

ADMINISTRATION-GESTION
9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15.
Tél. : (1) 46 62 20 00

Directeur de la publicité
Nathalie Teffler (2204)

Chefs de publicité
Claudine Lefebvre (2202)
Stéphanie Bonnard (2201)

Assistante de publicité
Cécile-Marie Réyé (2856).

Vente (réservé aux dépositaires de presse)
Synergie Presse. Alain Stefanesco, Directeur Général,
9, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15. Tél. : (1) 46 38 13 90.

Abonnements
Tél. : (1) 64 38 01 25.
France : 1 an (12 numéros dont 11 avec une disquette) : 315 F (TVA incluse).
2 ans (24 numéros dont 22 avec une disquette) : 562 F
Étranger (train, bateau) : 1 an (12 numéros dont 11 avec une disquette) : 428 F.
2 ans (24 numéros dont 22 avec une disquette) : 788 F
(tarifs avion : nous consulter).
Adressez votre règlement à l'ordre de TILT à TILT, B.P. 53, 77932 Perthes cedex
Pour la Belgique, tarif : 1 an (12 numéros dont 11 avec une disquette) : 2 600 FB.
2 ans (24 numéros dont 22 avec une disquette) : 4775 FB
Payable par virement sur le compte de Diapason
à la Banque Société Générale à Bruxelles n° 210 0083593 31.

Promotion
Marcella Briza (2161)

Directeur Administratif et Financier
Marie-Paule Weiss (2283)

Fabrication
Marc Rigon (2375)
Huguette Grimonprez (2418)

Éditeur
« Tilt-Microloisirs » est un mensuel édité par
TILT DSNC au capital de 4 399 500 F.
Principal associé : EM-IMAGES S.A.
Siège social : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15

Gérant et Directeur de publication :
Francis Morel

Directeur délégué :
Jean-Pierre Roger, Patrick Cau

Tirage de ce numéro : 135 000 exemplaires.

Dépôt légal : 2e trimestre 1993
Imprimeries : Sima, Torcy-Impression, 77200 Torcy.
Distribution : M.L.P. - Numéro de commission paritaire : 64 671.

Complétez votre collection

BANCS D'ESSAI

Falcon — Amiga 4000 — PC N°107, p.110
Super Famicom, Game Gear, PC Engine GT N° 87, p. 82

DOSSIERS

3615 Ludiques N° 108, p.102
Cartes graphiques N° 106, p.112
CD ROM N° 98, p. 94
Comparatif Amiga 600 N° 103, p.102
Démos N° 91, p. 94
Fanzines N° 106, p.118
Jeux de rôles N° 105, p.112
Mac face au PC et aux 32 bits N° 110, p. 82
Micro Kid's N° 99, p. 90
Micros et camescopes N° 96, p. 92
PC N° 102, p. 98
Réalité virtuelle N° 92, p. 96
Scénario de jeux N° 93, p.100
N° 94, p. 93
Tilt 10 ans N° 100, p.116
N° 101, p.106
Virus N° 95, p.108

CHALLENGES

Golf N° 91, p. 82
Jeux de plates-formes N° 92, p. 82
Jeux de réflexion N° 90, p. 86

HITS (TESTS)

A-Train N° 104, p. 62
Aces of the pacific N° 105, p. 52
Addams Family, The N° 103, p. 70
Advantage Tennis N° 99, p. 48
Alien Breed 92, special edition N° 110, p. 52
Alien Breed N° 98, p. 61
Apidya N° 102, p. 66
Aquaventura N° 104, p. 64
Arabian Nights N° 114, p. 76
Armour-Geddon N° 92, p. 62
Ashes of Empire N° 107, p. 76
Assassin N° 108, p. 64
ATAC N° 108, p. 52
Augusta Golf N° 92, p. 60
AV-8B Harrier Assault N° 111, p. 84
B-17 N° 114, p. 90
B17 N° 105, p. 78
Battle Chess 4000 N° 112, p. 88
Battle Isle N° 101, p. 66
BC Kid N° 110, p. 66
Best of the Best, Championship Karate N° 110, p. 60
Big Run N° 100, p. 69
Bill's Tomato game N° 110, p. 46
Billard Americain N° 108, p. 86
Birds of Prey N° 99, p. 62
Body Blows N° 113, p. 76
Booly N° 91, p. 66
Brainies, The N° 95, p. 68
Brat N° 92, p. 66
Captain Planet N° 94, p. 66
Car and driver N° 108, p. 78
Cardiaxx N° 99, p. 49
Castles 2, Siège & Conquest N° 110, p. 54
Castles N° 102, p. 70
Castle of Dr. Brain N° 98, p. 55
Celtic Legends N° 95, p. 76
Chaos engine N° 111, p. 44
Charrier Strike N° 105, p. 68
Chess Maniac N° 115, p. 80
Chess Master 3000 N° 100, p. 71
Chip's Challenge N° 91, p. 60
Chuck Rock 2, Son of Chuck N° 113, p. 93
Comanche Mission disk 1 N° 114, p. 100
Comanche N° 108, p. 50
Complete chess system, The N° 110, p. 74
Contraptions N° 111, p. 72
Crazy Cars N° 105, p. 72
Creepers N° 111, p. 60
Creepy Castle N° 107, p. 70
Cyber Lip N° 90, p. 64
Cytron N° 110, p. 70
D-Day N° 108, p. 58
D-Generation (PC) N° 102, p. 60
D-Generation (ST) N° 105, p. 64
Darius Twin N° 91, p. 56
David Leadbetter's Golf N° 108, p. 60
Deliverance N° 103, p. 61
Desert Strike N° 114, p. 80
Deuteros N° 93, p. 60
Devil Hunter N° 91, p. 64
Dick Tracy N° 90, p. 58
Dogfight N° 114, p. 96
Dominum N° 106, p. 62
Doodlebug N° 107, p. 72
Double Dragon 3 N° 96, p. 37
Dune N° 101, p. 52
Dylan Dog (Amiga, PC) N° 99, p. 52
Dylan Dog (PC) N° 101, p. 78
Dyna Blaster N° 101, p. 76
Eight Ball Deluxe N° 115, p. 90
El-Fish N° 113, p. 84
Elf N° 94, p. 68
Entity N° 113, p. 72
Epic (PC) N° 104, p. 58
Epic (ST) N° 100, p. 78
F-15 Strike Eagle 3 N° 110, p. 42
F117A N° 94, p. 46
Falcon 3.0 N° 101, p. 56
Fire and Ice N° 102, p. 68
First Samurai (PC) N° 106, p. 72
First Samurai N° 96, p. 46
Flashback N° 108, p. 48
Flight Simulator 4 et Designer N° 90, p. 56
Formula One Grand Prix N° 110, p. 56
Front Page Sports Football N° 111, p. 52
Full Contact N° 90, p. 57
Gauntlet 3 N° 93, p. 61
Ghost Battle N° 92, p. 53
Global Effect N° 103, p. 64
Gobliiins N° 98, p. 50
Gobliins 2 N° 108, p. 56
Gods N° 90, p. 63
Go Player N° 90, p. 59
Grandmaster chess N° 106, p. 78
Grand Prix (ST) N° 103, p. 68
Grand Prix N° 98, p. 53
Gunship 2000 N° 94, p. 58
Hare Raising Havoc N° 98, p. 58
Harlequin N° 100, p. 64
Heroes of the 357th N° 103, p. 58
Hill Street Blues N° 91, p. 58
Hole in One N° 92, p. 60
Hong Kong Mahjong Pro N° 105, p. 66
Hoverforce N° 92, p. 54
Hudson Hawk N° 96, p. 42
Humans, The N° 110, p. 58
Hyperspeed N° 99, p. 55
Icerunner N° 91, p. 55
Incredible machine N° 111, p. 68
Jaguar XJ-220 N° 104, p. 53
Jetfighter 2 N° 92, p. 59
Jim Power N° 103, p. 76
Jimmy White's Whirlwind Snooker (PC) N° 107, p. 74
Jimmy White's Whirlwind Snooker N° 96, p. 40
Jordan in flight N° 114, p. 66
Killerball N° 99, p. 51
Killing Cloud N° 91, p. 62
L'Aigle d'Or 2 N° 98, p. 59
La Bande à Picsou : la ruée vers l'or N° 100, p. 72
Last Ninja 3 N° 96, p. 50
Leander N° 99, p. 66
Legend of Hero Tonma N° 90, p. 72
Legend of Myra, The N° 113, p. 96
Legend of Ragnarok N° 111, p. 76
Lemmings 2, the tribes N° 112, p. 74
Les Aventures de Moktar N° 96, p. 54
Lionheart N° 112, p. 84
Logical N° 93, p. 63
Lorna N° 90, p. 62
Lost Vikings N° 115, p. 86
Lotus 2 N° 95, p. 84
Lotus 3 N° 106, p. 90
Maelstrom N° 115, p. 72
Magic Pockets N° 94, p. 62
Manager, The N° 107, p. 66
Many faces of Go N° 93, p. 66
MarvelLand N° 93, p. 56
Mega lo mania N° 103, p. 73
Megafortress N° 95, p. 72
Merchant Colony N° 91, p. 54
Metal Mutant N° 91, p. 53
Microprose Golf N° 94, p. 48
Monster Business N° 94, p. 52
Motörhead N° 110, p. 50
Nasar Challenge N° 95, p. 64
Nebulus 2 N° 95, p. 78
Nicky boom N° 106, p. 82
Nigel Mansell's WC 1200 N° 114, p. 84
Nigel Mansell's WC N° 108, p. 90
No second prize N° 108, p. 66
Omar Sharif's Bridge N° 110, p. 62
Onslaught N° 93, p. 55
Ork N° 101, p. 80
Oxyd N° 108, p. 74
Paragliding Simulation N° 100, p. 74
Parasol Stars N° 102, p. 72
Perfect General, The N° 103, p. 66
Pinball Fantasies N° 108, p. 68
Populous 2 N° 100, p. 76
Power, The N° 90, p. 65
Prehistorik II N° 113, p. 87
Prehistorik N° 92, p. 57
Première N° 105, p. 80
Prime Mover N° 114, p. 74
Prince of Persia (MAC) N° 104, p. 66
Project-X N° 102, p. 56
Pushover N° 104, p. 50
Putty N° 107, p. 68
Quick and Silva N° 92, p. 56
Raguy N° 95, p. 63
Rampart N° 103, p. 80
RBI 2 Baseball N° 93, p. 57
Reach for the skies N° 108, p. 82
Realms N° 99, p. 56
Road and track N° 105, p. 55
Road Rash N° 108, p. 70
Robocod N° 100, p. 67
Robocop 3 (Amiga) N° 98, p. 52
Robocop 3 (ST) N° 102, p. 76
Rocketeer N° 100, p. 84
Rodland N° 94, p. 56
Rolling Ronny N° 96, p. 48
Rugby The World Cup N° 96, p. 39
R Type 2 N° 93, p. 59
Risky Woods N° 104, p. 74
S.C. Out N° 108, p. 62
Secret Weapons of the Luftwaffe N° 95, p. 66
Sensible soccer N° 106, p. 65
Shadow of the Beast 3 N° 108, p. 54
Shuttle N° 101, p. 72
Siege N° 106, p. 74
Sink or Swim N° 115, p. 76
Sleepwalker N° 112, p. 80
Son Shu Si N° 98, p. 54
Sonic the Edgehog N° 93, p. 68
Space Crusade, The voyage beyond N° 113, p.100
Space Hulk N° 115, p. 94
Starush N° 96, p. 34
Street Fighter 2 N° 111, p. 48
Strike Commander N° 115, p. 68
Striker N° 105, p. 74
Stunt Island N° 111, p. 80
Supaplex N° 96, p. 36
Superfrog N° 114, p. 70
Superski 2 N° 102, p. 63
Switchblade 2 N° 92, p. 50
Teenage Mutant Hero Turtles N° 98, p. 57
Tegel's Mercenaries N° 114, p. 94
Terminator 2 N° 93, p. 72
Terminator 2029 N° 111, p. 64
Theatre of war N° 105, p. 60
Think Cross N° 98, p. 62
Tilt N° 91, p. 52

- Tinies, The N° 107, p. 82
- Tip Off N° 99, p. 53
- Transarctica N° 115, p. 84
- Trex Warrior (Amiga) N° 98, p. 68
- Trex Warrior (ST) N° 104, p. 60
- Troddlers N° 106, p. 86
- Trolls N° 111, p. 56
- Utopia N° 95, p. 80
- Verytex N° 91, p. 57
- Vroom (Amiga) N° 101, p. 60
- Vroom Multi-player N° 114, p. 87
- Vroom N° 94, p. 50
- Walker N° 113, p. 80
- Wardner N° 92, p. 51
- Wing Commander 2 N° 95, p. 60
- Wing Commander : Secret Missions 2 N° 92, p. 52
- Wizkid N° 104, p. 56
- Wolfchild N° 99, p. 46
- Wolfenstein 3D N° 105, p. 58
- Wordtris N° 104, p. 70
- World Class Chess N° 99, p. 58
- World Class Rugby N° 98, p. 65
- Wreckers N° 93, p. 64
- WWF N° 98, p. 64
- Xenobots N° 113, p. 98
- Yeager Air Combat N° 93, p. 52
- Zero Wing N° 93, p. 53
- Zool 1200 N° 113, p. 90
- Zool N° 106, p. 70

SOS AVENTURE (LES MAITRES DE L'AVENTURE)

- Abandoned Places 2 N° 115, p.108
- Adventures of Robin Hood, The N° 94, p.104
- AGE N° 96, p.105
- Alone in the dark N° 107, p.124
- Amazon : Guardians of Eden N° 108, p.136
- Amberstar N° 108, p.126
- Another World N° 96, p.112
- Armaeth 1 N° 93, p.116
- Bandit Kings of ancient China N° 93, p.110
- Bard's Tale Construction Set N° 100, p.147
- Bargon Attack N° 104, p.115
- Bat 2 (Amiga) N° 105, p.122
- Bat 2 (PC) N° 107, p.132
- Batman returns N° 112, p.112
- Battle Isle N° 94, p.102
- Betrayal N° 90, p.107
- Black Crypt N° 100, p.143
- Blade of destiny, Realms of Arkania N° 113, p.102
- Campaign N° 108, p.116
- Centurion, Defender of Rome N° 92, p.104
- Champion of the Raj N° 92, p.106
- Chevalier du labyrinthe, Le N° 102, p.113
- Civilization (mac) N° 113, p.110
- Civilization N° 98, p.103
- Civilization N° 114, p. 118
- Conan the Cimmerian N° 96, p.110
- Conquest of the Longbow N° 98, p.113
- Croisière pour un cadavre N° 93, p.117
- Dark Half N° 111, p.112
- Dark heart of Uukrul N° 91, p.106
- Darklands N° 105, p.124
- Dark queen of Krynn N° 105, p.118
- Dark Seed N° 102, p.116
- Death Knights of Krynn N° 91, p.108
- Dune 2 N° 111, p. 98
- Dungeon Master (PC) N° 106, p.134
- Eco Quest N° 102, p.120
- Elvira 2 N° 99, p.106
- Eric the unready N° 112, p.104
- Eternam N° 103, p.110
- Eye of the Beholder 2 N° 99, p.101
- Eye of the Beholder 3 N° 115, p.104
- Eye of the Beholder N° 90, p.104
- Fascination N° 96, p.118
- Fate-Gates of dawn N° 95, p.127
- Freddy Pharkas N° 115, p.114
- Frederick Pohl's gateway N° 105, p.116
- Full Metal Planete N° 110, p.114
- Heart of China N° 93, p.106
- Heimdall N° 96, p.107
- Hero Quest N° 92, p.107
- Hero Quest N° 100, p.149
- History Line 1914-1918 N° 108, p.124
- Hook N° 104, p.112
- Hunter N° 93, p.114
- Inca N° 110, p.104
- Indiana Jones and the Fates of Atlantis N° 112, p. 97
- Ishar N° 103, p.120
- Ishar N° 115, p.122
- Journeyman Project N° 115, p.118
- KGB N° 106, p.138
- King's Quest 6 N° 108, p.112
- Kyrandia N° 106, p.128
- Laura Bow 2, The dagger of Amon Ra N° 105, p.112
- Leather goddesses of Phobos 2 N° 106, p.136
- Legacy, The N° 108, p.128
- Legend (Amiga) N° 104, p.120
- Legend (PC) N° 102, p.118
- Legend of darkmoon, The, Eye of the beholder 2 N° 104, p.118
- Legens of Valour N° 108, p.132
- Leisure Suit Larry 5 N° 95, p.125
- Les Manley in : lost in L.A. N° 101, p.130
- Lord of the Rings Vol.2, The two towers N° 105, p.120
- Lost files of Sherlock Holmes, The N° 106, p.131
- Lost in time N° 115, p. 98
- Lost secret of the rainforest N° 114, p. 108
- Lure of the temptress N° 102, p.110
- Magic candle 3, The N° 114, p. 116
- Martian Memorandum N° 96, p.116
- Maupiti Island N° 101, p.126
- Megalo Mania N° 93, p.108
- Megatraveller 2 : Quest for the Ancients N° 98, p.109
- Mercenary 3 : The Dion Crisis N° 100, p. 46
- Might & Magic 3, les îles de Tera N° 114, p. 112
- Might and Magic 3 (Amiga) N° 103, p.122
- Might and Magic 3 (PC) N° 95, p. 23
- Might and Magic Clouds of Xeen N° 107, p. 28
- Monkey Island 2 N° 99, p.104
- Moonstone N° 94, p.106
- Nippon Safes inc. N° 113, p.106
- Nobunaga's Ambitions 2 N° 93, p.113
- Phantasy Star 3 N° 95, p.122
- Planet's edge N° 103, p.118
- Police Quest 3 N° 98, p.104
- Pools of Darkness (Amiga) N° 103, p.114
- Pools of Darkness (PC) N° 95, p.121
- Quest for Glory 3 N° 108, p.118
- Rex Nebular and the gender bender N° 107, p.122
- Ringworld, Revenge of the patriarch N° 112, p.100
- Rome Ad 92 N° 111, p.108
- Shadowlands N° 101, p.128
- Shadow of the comet N° 112, p.108
- Shadow Sorcerer N° 95, p.126
- Sherlock Holmes N° 104, p.122
- Shortgrey, The N° 110, p.108
- Sim Ant N° 98, p.111
- Simpsons, The : Bart VS the Space Mutants N° 94, p.100
- Space 1889 N° 98, p.108
- Space Quest 4 N° 90, p.106
- Space Quest 5 : the next mutation N° 112, p. 92
- Spaceship Warlock N° 110, p.100
- Starlegions N° 110, p.112
- Star Trek N° 101, p.122
- Storm Master N° 99, p.103
- Summoning, The N° 108, p.122
- Super Hydlide N° 83, p.146
- Suspicious Cargo N° 96, p.106
- Task Force 1942 N° 108, p.140
- Transarctica N° 111, p.115
- Treasure of the savage frontier N° 103, p.116
- Ultima 7 N° 100, p.140
- Ultima 7 the Forge of virtue N° 107, p.134
- Ultima Underworld 2, Labyrinth of worlds N° 111, p.104
- Ultima Underworld N° 100, p.137
- Veil of darkness N° 114, p. 102
- Waxworks N° 108, p.120
- Ween the Prophecy N° 107, p.130
- Willy Beamish (MAC) N° 106, p.140
- Willy Beamish N° 98, p.106
- Wizardry 6 : Bane of the Cosmic Forge N° 91, p.104
- World of Adventure 2 : Martian Dreams N° 93, p.111
- Worlds of Legend N° 115, p.112

HORS SERIES

- Guide 1992 N° 97H
- PC Review N° 3
- PC Review N° 4
- Super Plus N° 1H
- Tilt Guide 1993 N° 109H

SOLUTIONS

- Addams Family N° 107, p.142
- Alone in the dark N° 111, p.125
- Another World N° 105, p.131
- Bargon Attack N° 107, p.140
- Bat 2 N° 105, p.140
- Chaos strikes back N° 99, p.108
- Conquests of the Longbow N° 101, p.153
- Croisière pour un cadavre N° 102, p.133
- Dark Seed N° 108, p.145
- Dune N° 108, p.144
- Elvira, Mistress of the Dark N° 92, p.112
- Eternam N° 106, p.142
- Eye of the Beholder N° 93, p.124
- Eye of the Beholder 2 N° 103, p.124
- Fascination N° 108, p.152
- Fétiche maya N° 76, p.116
- Flashback, les plans N° 113, p.112
- Flashback, les plans 2ème N° 114, p. 120
- Geisha N° 108, p.148
- Gobliiins N° 103, p.134
- Heart of China N° 105, p.142
- Hook N° 112, p.130
- Indiana Jones et la dernière croisade N° 102, p.124
- Indiana Jones (Indy 4), The fate of Atlantis N° 105, p.126; N° 110, p.116
- King's Quest 5 N° 101, p.138
- King's Quest 6 N° 111, p.118
- Leisure suit Larry 3 N° 89, p.112
- Lemmings (codes) N° 91, p.113
- Loom N° 90, p.113
- Lord of the ring N° 104, p.124
- Lord of the ring, complément N° 110, p.126
- Lure of the Temptress N° 107, p.136
- Maniac Mansion N° 95, p. 32
- Maupiti Island N° 100, p.155
- The Maze Echo N° 108, p.150
- Might and Magic 3 N° 110, p.122
- Monkey Island 2 N° 101, p.134
- Operation Stealth : Secret Defense N° 87, p.120
- Out of the Blues Brothers N° 100, p.152
- Police Quest 2 N° 95, p.133
- Police Quest 3 N° 100, p.160
- Populous N° 79, p.110 et 80, p. 120
- Prince of Persia N° 95, p. 130
- Quest for Glory 3 N° 112, p. 116
- Rex Nebular N° 112, p. 128
- Robocop 3 N° 107, p.145
- Secret of the Monkey Island N° 94, p. 110
- Shadow of the Beast N° 75, p. 106
- Space Quest 2 N° 113, p. 120
- Space Quest 3 N° 90, p. 110
- Space Quest 4 N° 110, p. 124
- Ultima 5 N° 98, p. 116
- Ultima 6 N° 88, p. 114
- Ultima 7 N° 105, p. 128
- Ultima Underworld (en attendant la solution) N° 105, p. 138
- Underworld 2, les plans 1 N° 114, p. 124
- Underworld 2, les plans 2 N° 115, p. 124
- Wenn N° 110, p. 129
- Willy Beamish N° 111, p. 127

BON DE COMMANDE DES ANCIENS NUMÉROS DE *TILT*

A retourner à *Tilt* Service abonnement
BP 53, 77932 Perthes Cedex

Vous pouvez également vous procurer ces numéros à *Tilt* à l'accueil : 9-13, rue du Colonel-Pierre-Avia, 75015 Paris

Attention, les premiers numéros jusqu'au 74, et les numéros 77 et 78 sont épuisés.

Je désire recevoir les numéros suivants :

____

Nombre de numéros ☐

Somme totale ☐

Je vous adresse la sommme de 32 F pour chaque numéro par :

chèque ☐ **mandat** ☐ **à l'ordre de *Tilt*.**

NOM : ______________________________

Prénom : ______________________________

Adresse : ______________________________

Code postal : ______________________________

Ville : ______________________________

Si vous êtes abonné, merci de nous préciser votre numéro d'abonné : ☐☐☐☐☐☐☐☐
(une lettre suivie de sept chiffres) ou de nous retourner l'étiquette d'expédition de votre magazine.

Délai d'expédition : 6 semaines.

HOTLINE TILT LA LIGNE QUI SAUVE !

FLASHBACK-PC-PACMAN-AMIGA LEGENDS OF VALOUR-ST

UNE SOLUCE, UN PROBLEME DE DISQUETTE, UNE QUESTION TECHNIQUE ? CONTACTEZ LA HOTLINE DE TILT !

Bienheureux les possesseurs de la disquette de Tilt ! Ce mois-çi nous vous offrons le premier niveau jouable de Flashback pour PC, une démo du fameux Legends of Valour sur ST et Pacman Deluxe sur Amiga, un jeu complet. Veinards ! Tout ce qu'il faut pour passer de bonnes vacances. A l'époque où trouver des démos pour ST devient très difficile, nous souhaiterions aussi avoir votre avis à ce sujet. N'hésitez pas à nous écrire pour nous dire si vous êtes nombreux à l'utiliser. Bonnes vacances.

Morgan Feroyd

FLASHBACK SUR PC

Découvrez le premier niveau de ce jeu d'action à l'animation hors du commun, digne successeur d'*Another World* et *Prince of Persia*.

LEGENDS OF VALOUR SUR ST

Plongez dans le monde de *Legend of Valour*, un grand jeu de rôle en 3D dans la lignée d'*Ultima Underworld*.

DELUXE PACMAN sur AMIGA

L'ancêtre des jeux vidéo revient dans une version dépoussiérée et complète qui fera autant plaisir aux vieux routiers de la micro qu'aux petits nouveaux !

HOTLINE TILT : LE JEUDI DE 14H À 19H UNIQUEMENT

COMMENT FAIRE FONCTIONNER VOTRE DÉMO ?

Procédez exactement comme suit :

FLASHBACK sur PC (disque dur et écran VGA)

Allumez votre *PC* et mettez vous sous DOS (une ligne de type «C:» doit apparaître à l'écran). Introduisez la disquette (protégée en écriture) dans votre lecteur 3"1/2 et taper A: ou B:. Dans tous les cas, il ne faut pas faire d'intervention sur la disquette du genre «dir», «chkdsk» ou autre. Pour installer le jeu sur disque dur (obligatoire), il faut taper «install c: ». Pour lancer le programme, placez-vous dans le dossier C:\FLASHB (en tapant C: puis CD FLASHB), puis tapez «FB». Il faut un minimum de 520 Ko de mémoire disponible executable pour que le jeu fonctionne (vérifiez avec la commande MEM). Les cartes sonores AdLib et Sound Blaster sont reconnues. Il est possible de jouer au clavier ou au joystick.Pour faire apparaître l'écran des options, appuyez sur ESC.

Utilisez ensuite les flèches haut et bas pour vous déplacer dans le menu, et droite et gauche pour modifier les options.

Lorsque le personnage se déplace normalement :

Droite / Gauche pour se déplacer.

Haut pour grimper sur une corniche.

Bas pour s'accroupir.

Shift + Bas pour descendre d'une corniche.

Shift + Haut pour sauter.

Shift + Droite ou Gauche pour courir.

La touche return permet de ramasser des objets et de les utiliser. La touche TAB fait apparaître l'inventaire des objets.

Appuyer sur la barre d'espace pour dégainer votre arme.

Lorsque le personnage tient son arme à la main :

Shift pour tirer.

Bas pour s'accroupir, puis droite ou gauche pour effectuer une roulade.

Barre d'espace pour ranger votre arme.

TOUTES LES SOLUTIONS DE JEUX AU 46.62.25.78.

PACMAN DELUXE sur AMIGA (1 Mo uniquement)

Allumez votre ordinateur et insérez la disquette dans le lecteur principal (DF0:). Attendez le chargement du jeu. Il est possible de jouer avec le joystick, la souris ou le clavier (flèches de direction).

Appuyer sur F1 ou F2 pour sélectionner un ou deux joueurs et commencer la partie. Choisissez le niveau de difficulté avec les touches 1 (débutant), 2 (normal), ou 3 (expert). La touche F10 sert de pause, et la touche E active les bruitages ou la musique. Pour quitter le jeu, appuyer sur ESC. Vous pouvez consulter le tableau des meilleurs scores en appuyant sur H. Je ne vous ferais pas l'affront de vous expliquer les règles du jeu, mais pour plus d'informations (bonus divers, etc), appuyez sur A.

PROBLEME DE DISQUETTE ? APPELEZ LA HOTLINE

Deux types de problème peuvent survenir. Le premier est que votre disquette est physiquement endommagée (disquette cassée ou illisible). Dans le cas d'une disquette cassée, ne l'introduisez surtout pas dans votre lecteur de disquettes. Il vous suffit alors de nous la renvoyer et de joindre une lettre expliquant votre problème (pensez à précisez l'ordinateur que vous possédez !). Envoyez le tout à : TILT - DISQUETTE 115, 9-13, rue du colonel Pierre-Avia, 75754 PARIS Cedex 15. Le deuxième cas est un problème d'installation. Pour remédier à cela, nous mettons à votre disposition une hotline, tous les JEUDIS de 14h à 19h UNIQUEMENT. Pensez à préciser le type de machine que vous possédez ainsi que le jeu concerné et décrivez avec précision le problème que vous rencontrez. Appelez le 16(1) 46.62.25.78 et demandez Thierry. Il fera de son mieux pour vous aider.

ERREUR EN LECTURE SUR PC ?

Attention ! Certains *PC* de marque (par exemple les IBM PS/1 et 2, Compaq, Commodore, Bull ou Olivetti) refuseront parfois de lire la disquette *Tilt* (vous verrez apparaître un message du genre «secteur introuvable, échec en lecture sur unité A:»). En effet, il s'agit d'une disquette un peu spéciale puisqu'elle peut être utilisée sur *Amiga, ST et PC*. Dans ce cas, il ne s'agit pas d'une défectuosité mais bel et bien d'un problème de compatibilité entre votre ordinateur et un *PC* «classique». Dans ce cas, renvoyez la disquette et demandez à recevoir une disquette de démo UNIQUEMENT pour *PC*. Nous vous ferons parvenir dans les plus brefs délais une démo jouable spéciale *PC* (il s'agira d'un autre jeu).

LEGENDS OF VALOUR sur ST (1 Mo uniquement)

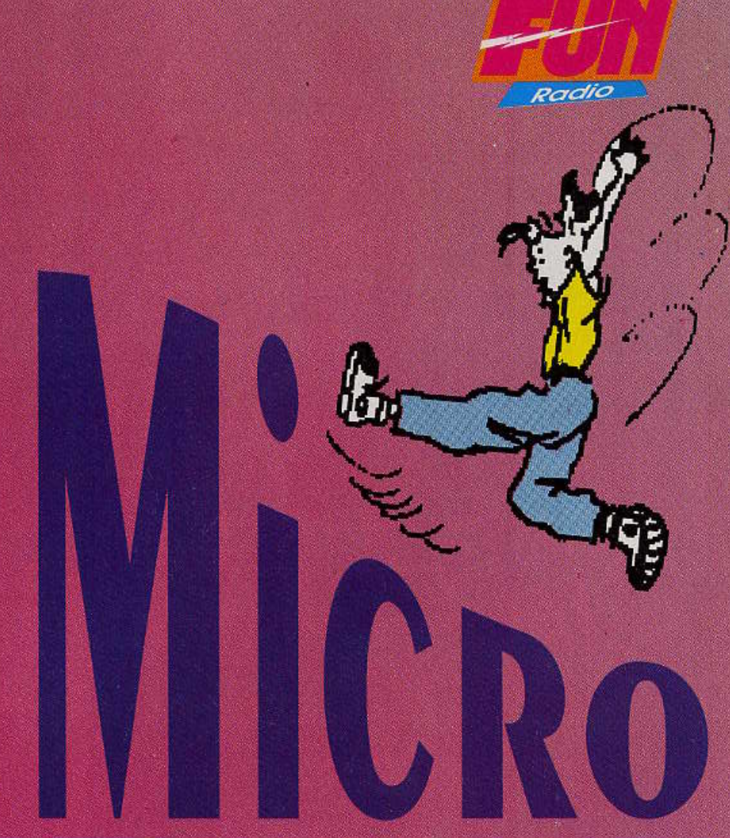
Allumez votre ordinateur et insérez la disquette dans le lecteur principal (A). A l'apparition du bureau, formattez une disquette vierge double densité. Puis copiez les fichiers LOV_1 et LOV_2 de la disquette *Tilt* sur cette disquette vierge. Ensuite, lancez chacun des deux programmes afin qu'ils se décompactent. Quand l'opération a été effectuée, lancez le fichier LOV.PRG. Le jeu est entièrement géré à la souris par l'intermédiaire de différentes icônes. Pour vous déplacer, cliquez sur les flèches de direction. En cliquant sur la boussole, il est aussi possible de se déplacer directement en bougeant la souris. Lorsque vous passez sur un objet, celui-ci apparait dans la fenêtre à gauche de l'écran. Pour le ramasser, cliquez simplement sur son image.

TOP JEUX VIDEO

Le Top Jeu Vidéo c'est chaque semaine dans MICRO KID'S sur FRANCE 3

le dimanche à 9h50 et tous les jours sur





Console

MEGADRIVE		WONDERBOY DRAGON'S TRAP	SEGA
EUROPEAN CLUB SOCCER	VIRGIN	OUTRUN EUROPA	US GOLD
SENNA GRAND PRIX 2	SEGA	SPIDERMAN	FLYING EDGE
CHUCK ROCK	VIRGIN		
TAZMANIA	SEGA	NES	
OLYMPIC GOLD	US GOLD	SUPER MARIO 3	NINTENDO
		BUGS BUNNY	KEMCO
SEGA MASTER SYSTEM		ADVENTURE ISLAND	HUDSON
CHUCK ROCK	VIRGIN	MEGAMAN 2	CAPCOM
OLYMPIC GOLD	US GOLD	MARIO & YOSHI	NINTENDO
SENNA GRAND PRIX 2	SEGA		
DONALD DUCK	SEGA	GAME BOY	
THE SIMPSONS	SEGA	SUPERMARIOLAND	NINTENDO
		TURTLE NINJA TMHT	KONAMI
LYNX		BATMAN	SUNSOFT
BATMAN THE RETURN	ATARI	GARGOYLE'S QUEST	CAPCOM
TOKI	ATARI	DUCK TALES	CAPCOM
CHECKERED FLAG	ATARI		
WAR BIRDS	ATARI	SUPER NINTENDO	
SCRAPYARD DOG	ATARI	SUPER MARIO KART	NINTENDO
		LEGEND OF ZELDA	NINTENDO
GAMEGEAR		SUPER MARIO WORLD	NINTENDO
SENNA GRAND PRIX	SEGA	STREET FIGHTER 2	CAPCOM
OLYMPIC GOLD	US GOLD	F-ZERO	NINTENDO

Micro

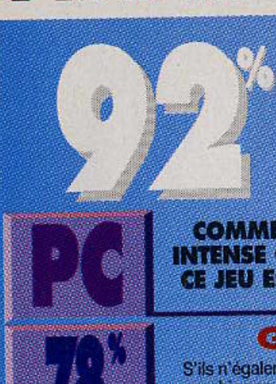
CLASSEMENT TITRE	EDITEUR	MACHINE
ULTIMA UNDERWORLD II	ORIGIN	PC
THE INCREDIBLE MACHINE	SIERRA	PC
DUNE II	WESTWOOD	PC
HARRIER JUMP JET	MICROPROSE	PC
THE TERMINATOR 2029	BETHESDA	PC
CHAOS ENGINE	BITMAP BROTHERS	AMI
F 15 STRIKE EAGLE III	MILLENIUM	PC
HISTORYLINE 1914-1918	BLUE BYTE	PC
BATMAN RETURNS	KONAMI	PC
FRONT PAGE SPORTS FOOTBALL	DYNAMIX	PC
TROLLS	FLAIR SOFTWARE	AMI,PC
STUNT ISLAND	UBI SOFT	PC
CONTRAPTIONS	MINDSCAPE	PC
ROME AD 92	MILLENIUM	PC,AMI
AV 8B HARRIER ASSAULT	DOMARK	PC
CREEPERS	PSYGNOSIS	PC











ACTION
PLATES-FORMES
SIMULATION
AVENTURE
ROLE
REFLEXION
SPORT
3D

PC — COMMENT DECRIRE LE PLAISIR INTENSE QUE PROCURE *X-WING* ? CE JEU EST VRAIMENT SUPERBE !

78% — **GRAPHISMES**
S'ils n'égalent pas ceux de *Wing Commander*, les graphismes de *X-Wing* sont néanmoins réussis...

85% — **ANIMATION**
Moins détaillée que celle de son concurrent, elle est aussi beaucoup plus fluide et rapide...

85% — **MUSIQUE**
Tous les grands thèmes de *Star Wars* sont présents. De la grande musique ! ...

90% — **BRUITAGES**
Bien qu'ils manquent un peu de voix digitalisées, les bruitages de *X-Wing* sont proches de la perfection...

75% — **PRISE EN MAIN**
La manipulation est au départ assez complexe mais on s'y fait rapidement...

75% — **JOUABILITE**
Attention, le contrôle au clavier est désastreux, et à la souris ce n'est guère pratique. Reste le joystick...

90% — **DUREE DE VIE**
En première estimation, ce jeu propose au minimum 100 à 200 heures de vol...

Difficulté	Joueur	Prix
M	1	D

TOP

- Ce jeu est l'exemple parfait d'une aventure action rondement menée de main de maître. Rien n'est laissé au hasard ...
- La 3D isométrique apporte un plus indéniable...

FLOP

- Impossible de jouer sur une machine d'entrée de gamme. Ce jeu nécessite toujours un matériel très costaud...
- Des bugs énormes dans l'affichage des sprites...

SYSTEME DE NOTATION

A nouvelle formule, nouveau système de notation. Nous avons choisi d'abandonner la notation sur 20 au profit des pourcentages qui permettent une évaluation plus précise des jeux testés. Vous trouverez ici toutes les explications, ainsi que le barème que nous utilisons.

TYPE DE JEU

Désormais, les jeux micro sont de plus en plus complets et mélangent une multitude d'ingrédients (action, aventure, 3D, simulation). Pour éviter de leur coller une étiquette réductrice, nous avons choisi d'indiquer pour chaque titre les "ingrédients" qui le composent (sur une échelle de 1 à 3 points pour indiquer la quantité). Par exemple : un jeu comme *Tetris* aurait 3 points de réflexion et 1 point d'action.

INTERET (NOTE GLOBALE)

La note d'intérêt est la plus importante, notre verdict final sur le jeu. C'est généralement sur l'intérêt que vous vous baserez pour savoir s'il faut ou non acheter. Attention, ce n'est pas la moyenne des autres notes. *Tetris*, doté d'un graphisme et d'une animation sommaire, n'en est pas moins un grand classique.

PRISE EN MAIN

La note de prise en main est là pour évaluer la prise de contact avec le jeu. Comment est le packaging ? La notice est-elle complète et en (bon) français ? Est-on accroché tout de suite par le jeu ou faut-il y jouer longtemps avant de l'apprécier ?

GRAPHISMES

Avec les graphismes, nous notons le soin apporté aux dessins, la finesse des détails, l'utilisation des couleurs, etc. Evidemment, l'appréciation peut varier selon les goûts de chacun et la machine utilisée mais cela donne une idée de la qualité visuelle d'un jeu.

ANIMATION

L'animation caractérise le dynamisme général du jeu. Est-ce que le jeu "vit" devant nos yeux ? Comment est le scrolling (s'il y en a) ? Les mouvements des sprites sont-ils réalistes et fluides, ou bien grotesques et saccadés ?

MUSIQUE

La musique est-elle bonne ? Accompagne-t-elle bien l'action ? Ressemble-t-elle à une symphonie ou doit-on se contenter de quelques bip-bip mis bout-à-bout ?

BRUITAGES

En termes de bruitages nous notons autant la variété que la qualité des effets sonores qui accompagnent le jeu. Les bruitages sont-ils réalistes ou drôles ? Correspondent-ils bien à l'action ?

JOUABILITE

La jouabilité évalue la facilité avec laquelle on utilise le jeu. Le maniement est-il instinctif et bien conçu ou nécessite-t-il de mémoriser 42 touches et de manier un second joystick avec les pieds ?

DUREE DE VIE

La note de durée de vie donne une estimation du temps qu'un joueur moyen passera sur le jeu avant de le terminer (ou de s'en lasser). Cela permet de savoir si vous en aurez ou non pour votre argent.

DIFFICULTE

Cette icône vous permet de connaître le niveau de difficulté du jeu : Facile, Moyen, Difficile ou Variable (lorsque vous pouvez choisir vous-même ou que le jeu s'adapte à votre talent).

JOUEURS

Cette icône vous indique le nombre de joueurs qui peuvent participer simultanément au jeu ou se mesurer les uns aux autres (pour un wargame, par exemple).

PRIX

Donne une idée du prix du logiciel (qui peut varier d'une boutique à une autre).

BAREME DES NOTES

90 %-99 %

Attention, chef-d'œuvre ! Pour peu que vous aimiez le genre, tous les jeux au-dessus de 90% peuvent être achetés les yeux fermés. Au-delà de 95%, le titre devient une référence (*Dungeon Master, Tetris, Lemmings, Civilization*).

80 %-89 %

Un très bon jeu et certainement l'un des meilleurs investissements du moment. Les softs comme ça ne courent pas les rues. Si vous êtes un amateur, précipitez-vous dessus !

70 %-79 %

Voilà un bon jeu qui vous fera passer d'agréables moments. Certes, ce n'est pas un must mais ses qualités le distinguent de la masse des autres softs du même type.

50 %-69 %

Ce jeu est moyen et son achat ne se justifie que si vous êtes un fan irréductible du genre. Mais attention, vous risquez d'être déçu !

30 %-49 %

Soyons clairs : à ce stade-là, le jeu est carrément mauvais. Si vous l'achetez quand même, il ne faudra vous en prendre qu'à vous-même !

1 %-29 %

Quelle horreur ! En dessous de 30%, un jeu ne vaut pas plus que le prix d'une disquette vierge ! A éviter absolument !

CODE DES PRIX DE TILT

A =	jusqu'à		99f	F =	500	à	599f
B =	100	à	199f	G =	600	à	999f
C =	200	à	299f	H =	1000	à	1499f
D =	300	à	399f	I =	1500	à	1999f
E =	400	à	499f	J =	2000	à	3000f

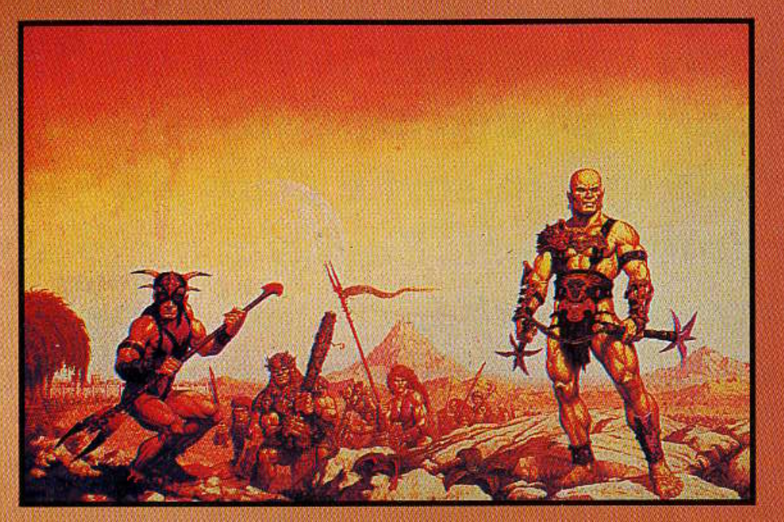
Guide des sorties du mois

Cette rubrique vise à vous renseigner le plus précisément possible sur la parution des produits en boutique. En effet, il arrive parfois que la sortie d'un jeu soit retardée par rapport à la date du test. Pour vous aider à vous y retrouver, notre page des Sorties du mois vous indique ce qui est réellement sur les étalages, à quel prix et dans quel numéro de *Tilt*, le test a été effectué.

NOM	MACHINE	PRIX	EDITEUR	DISPONIBILITE	TILT N°
CHAOS ENGINE	ST	C	BITMAP	disponible	-
GOBLIINS 2	AMI	C	COKTEL	disponible	-
ISHAR 2	PC	D	SILMARILS	disponible	-
ISHAR 2	AMI	D	SILMARILS	disponible	-
ISHAR 2	ST	D	SILMARILS	disponible	-
KING'S QUEST VI	MAC	E	SIERRA	disponible	116
LEMMINGS 2	ST	C	PSYGNOSIS	disponible	-
LOST IN TIME PART 1	PC	C	COKTEL	disponible	115
LOST IN TIME PART 2	PC	C	COKTEL	disponible	115
LOST VIKINGS	AMI	C	INTERPLAY	disponible	115
NICKY 2	AMI	C	MICROIDS	disponible	-
NICKY 2	ST	C	MICROIDS	disponible	-
STRIKE C. SPEECH PACK	PC	B	ORIGIN/E.A.	disponible	-
VEIL OF DARKNESS (Fr)	PC	D	SSI	disponible	114
VENGEANCE OF EXCAL.	MAC	D	VIRGIN	disponible	-
WAR IN THE GULF	PC	D	EMPIRE	disponible	116
WAR IN THE GULF	AMI	C	EMPIRE	disponible	-
WAR IN THE GULF	ST	C	EMPIRE	disponible	-

Nous remercions la Fnac Micro pour l'aide qu'elle a apportée à l'élaboration de cette liste.

PROCHAIN NUMERO



DARK SUN

Le prochain jeu de rôle de SSI sur *PC* inaugurera
UN TOUT NOUVEAU SYSTEME DE JEU...
Quant on connaÎt la qualité du scénario des softs précédents, on peut s'attendre à un nouveau départ pour cette grandiose saga !

IMPERIAL PURSUIT

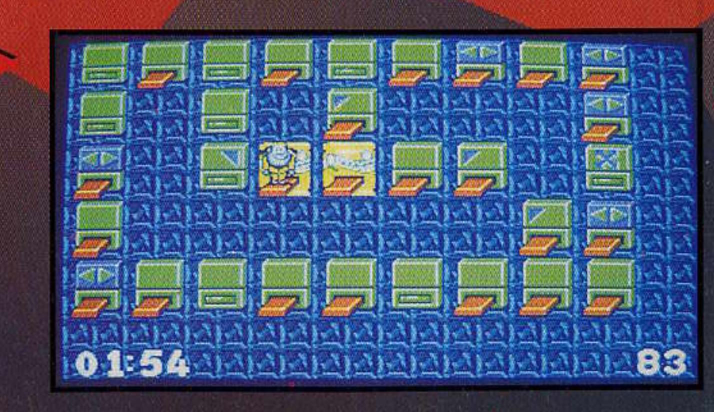


Les fans de *Star Wars* vont être aux anges, voici qu'arrive la première disquette de scénario pour *X-Wing* sur *PC* ! Cette disquette leur permettra d'accomplir de toutes nouvelles missions, avec de nouveaux appareils. Et cette fois-çi, on vous promet qu'on l'a enfin reçue !

STRONGHOLD

Stronghold, c'est le nom du nouveau jeu de rôle-stratégie-wargame de SSI sur *PC*. Graphiquement, c'est très beau et le projet semble particulièrement ambitieux. Et dire qu'il vous faudra patienter jusqu'à la rentrée avant d'en savoir plus !

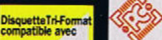
PUSH OVER II



La fourmi pousseuse de dominos repointe le bout de ses antennes dans *Push Over II* : *One Step Beyond* sur *Amiga*. Ceux qui avait aimé le premier épisode replongeront avec plaisir dans ce casse-tête digne de *Tetris* et *Lemmings* !


CADEAU
N° 10 JUILLET-AOUT 1993
33 F. 10 FS. 220 FB
UTILE ! 16 PAGES SPECIALES POUR AIDER TOUS LES JOUEURS
PC review
JEUX
PRINCE OF PERSIA 2
Plus beau, plus grand
DAY OF THE TENTACLE
Une superbe suite à Maniac Mansion
COBRA MISSION
L'aventure sexy !
GAGNEZ 100 LOGICIELS SIERRA
Syndic
LE CHOC
La disquette manque ? N'hésitez pas à la demander à votre
EN VENTE EN KIOSQUE
DES LE 1ER JUILLET





Disquette Tri-Format compatible avec

- AMIGA
- ST
- PC

DISK 116



FLASHBACK de Delphine Software sur PC

Partez à l'aventure avec cette superbe démo jouable du premier niveau de Flashback. Un fantastique jeu d'action sur PC!



PACMAN DELUXE sur Amiga

Le jeu complet de la meilleure version de Pacman sur Amiga. Du classique mais du tout bon !



LEGENDS OF VALOUR de us Gold sur ST

Découvrez ce célèbre jeu de rôles à la Ultima Underworld avec cette démo jouable pour ST.

JUILLET/AOÛT 93

